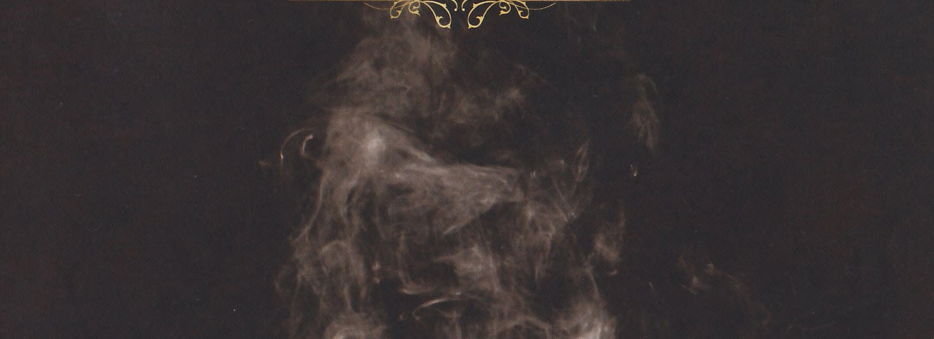
ディヴィニティ　オリジナル・シン

DIVINITY ORIGINAL SIN ENHANCED EDITION

ディヴィニティ：オリジナル・シン エンハンスド・エディション
キャラクタービルドガイド



DIVINITY: ORIGINAL SIN -
ENHANCED EDITION
CHARACTER BUILD GUIDE





冒険の舞台となるリヴェロンのマップ。ソースハンター・アカデミーから派遣された主人公たちは、サイシールの街の東に広がる浜辺に到着する。まずはサイシールの街へ向かい、その地で発生した殺人事件について調査することになる。

CONTENTS

※：本書は開発中のROMをもとに制作しています。製品版とは情報が異なる場合があります。
※：本書の情報は難易度「クラシック」を基準としたものです。



ソースハンターたちの成長計画を立て リヴェロンの危機に立ち向かおう

膨大な数のクエストや戦略性の高い戦闘、細部まで作り込まれた世界、皮肉の利いたNPCの台詞など、本作の魅力は数多あるが、冒険を通じて個性豊かなキャラクターを育て上げることができるのもその1つといえるだろう。本書は、そんな育成システムに焦点を当て、キャラクタービルドのコツを解説するガイドブックである。自分好みの、そして効率的に冒険を進められるキャラクターを育成するために、掲載している各種データを役立ててほしい。

キャラクタービルドの基本

BASIC INFORMATION

本作の主人公であるソースハンターの2人とパーティに加わる仲間たちの特徴は、プレイヤーによってさまざまに調整することができる。彼らをどのように成長させるかによって、戦い方はもちろん多くのクエストの難易度が変わってくる。各キャラクターには「能力値」「アビリティ」「才能」といったパラメータが設定されており、対応するポイントをこれらに配分することで特徴を設定していく。また、戦闘や探索などに役立つ「スキル」や装備品の選択などによっても使い勝手が大きく変わるだろう。あまりにも極端なパラメータ、あるいはパーティ編成でない限りゲームクリアにたどり着けなくなることはないだろうが、より効率的で間違いの少ない育成を実現するため、重要ポイントや関連データをしっかりと把握しておこう。

初期設定とビルドの考え方

「ニューゲーム」でプレイを開始すると、まずは主人公の名前や初期パラメータを設定する。12種類用意されているプリセットクラスのいずれかを選んでスタートするのが簡単だが、それらをベースに自分好みにパラメータを変更してもいい。外見や声を変更したり、「AIパーソナリティ」を設定したりすることも可能だ。

なお、この初期設定時はもちろん、キャラクターを育成する際には、下で示している基本的なポイントを押さえておくといい。加入する仲間やアビリティ、スキルなどの詳細なデータについても以降のページで掲載しているので、そちらも合わせて確認しよう。



⬆主人公は男女1名ずつで、名前はスカーレットとロデリック。名前はもちろん性別も変更可能で、男同士、女同士の組み合わせにすることもできる。

育成の基本

POINT 1

冒険中に仲間になるメンバーの特徴を把握しておく

本作では、序盤で出会うキャラクターを仲間に加え、4人パーティを編成する。候補となる4人のなかから2人を主力メンバーとして選ぶことになるので、誰にするかをP.12を参照して先に決めておこう。それを踏まえて主人公2人の育成方針を考えると効率的だ。

POINT 2

パーティ内での役割を意識して特徴を設定する

ダメージを引き受ける前衛役にする、後衛として援護を行う、あるいは探索時に先頭を歩く操作キャラクターにするなど、キャラクターがパーティ内でどんな役割を担うか明確にしておこう。それによって、習得すべきアビリティや才能などが大きく変わってくる。

POINT 3

戦闘で有用なスキルを優先的に習得する

敵の行動を阻害するスキルや属性攻撃用のスキル、召喚系スキルなど、P.22以降のリストを確認して有用性の高いスキルを優先して習得するようにしよう。炎、風、水、土という4つの属性の攻撃手段をパーティ内の1人以上が使えるようにしておくことも重要。

POINT 4

装備品や性格による補正も考慮してパラメータを調整

能力値やアビリティなどのパラメータは、装備品や性格などの影響による補正を受ける。特定のアビリティは装備品のボーナスによるレベル上昇効果だけで十分な場合があるので、必要以上にポイントを配分しないように注意しておくといいだろう。

POINT 5

状態効果や属性への耐性を重視する

本作では状態効果や属性攻撃が非常に強力だ。防御面に関しては、物理ダメージよりも、できるだけそれらへの耐性を重視するようにしたい。主に装備品やアビリティ、才能の習得で耐性を高めることができるが、スキルの使用でも一時的に対抗することができる。

POINT 6

戦闘系以外のアビリティは分散して習得する

〈鍛冶〉〈製作〉〈鑑定〉など、戦闘に関連しないアビリティにも重要なものが数多くあるが、それらにアビリティポイントを配分し過ぎると、戦闘力が低下する。そのため、特定のキャラクターに集中して習得させるのではなく、分散して習得させたほうがいいだろう。

POINT 7

補助的なスキルを複数人が習得する

悪党の「シャドウウォーク」や風術の「テレポーテーション」、土術の「蜘蛛召喚」、水術の「リジェネレーション」など、スキルのなかには、前衛や後衛などの役割を問わずに有用なものがある。複数人にそうしたスキルを習得させておけば、戦い方の幅が広がる。

POINT 8

序盤の敵の特徴に応じて初期パラメータを設定

最序盤は主人公たちが弱いので、初期設定を適当に行うと難易度が格段に上がる。序盤の敵はアンデッドが中心で、〈毒〉や〈出血〉の状態効果が無効化されやすく、刺突武器も効きにくい。初期スキルの習得などはその点に注意して調整すると、つまづきを回避できる。

レベルアップによる成長

クエストの完了、敵の撃破、転移門の発見などでキャラクターは経験値を獲得し、それが一定値に達するとレベルアップする。レベルアップ時には、能力値、アビリティ、才能を上昇させるポイントをそれぞれ獲得可能で、このポイントを消費することで自分好みにキャラクターを強化していける（ポイントは溜めておくことも可能）。各レベルでどのポイントを獲得できるかは右の表の通り。ゲームクリアの目安となるのはレベル20程度であるため、そこまでに獲得できる合計ポイントを把握しておけば、長期的なキャラクターの成長計画を立てることができるだろう。



⬆基本的に敵を1体撃破するたびに全員が経験値を獲得する。死亡しているキャラクターやパーティに加入していない仲間も同じ値を獲得可能。

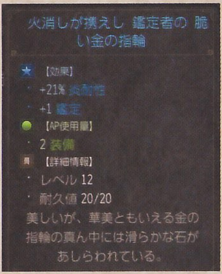
レベルアップで獲得できるポイント

レベル	能力値	アビリティ※	才能
1（初期時）	5	5/5	2
2	1	1/2	—
3	—	1/2	1
4	1	1/2	—
5	—	1/2	—
6	1	2/3	—
7	—	2/3	1
8	1	2/3	—
9	—	2/3	—
10	1	2/3	—
11	—	3/4	1
12	1	3/4	—
13	—	3/4	—
14	1	3/4	—
15	—	3/4	1
16	1	3/4	—
17	—	3/4	—
18	1	3/4	—
19	—	3/4	1
20	1	3/4	—
合計	15	49/68	7

※：左が通常時、右は「一匹狼」の才能を習得していた場合の値。

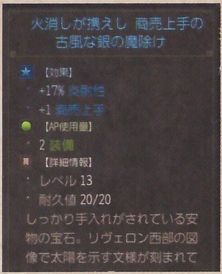
装備品によるキャラクターの強化

キャラクターの強さは装備品によっても大きく左右される。レベルが上がると入手できる装備品のレベルも上がっていくので、より強力な装備品に順次変更していくことになるだろう。その際、武器ならダメージ、防具なら属性攻撃や状態効果への耐性を重視するのが基本だが、能力値やアビリティなどへのボーナス効果もチェックしておこう。とくに、アクションポイント（AP）に影響する体格や速力へのボーナス効果は強力だ。なお、戦闘に影響のない〈鑑定〉や〈鍛冶〉などのアビリティについては、ボーナスを得られる装備品を確保しておき、必要なときにだけ装備して効果を利用するといった手もある。



⬆〈鑑定〉アビリティ＋1の指輪2つと魔除けを装備すれば、一気にアビリティのレベルを3にできる。

⬇〈商売上手〉アビリティを上昇させる装備品を複数所持しておき、取引のときだけ装備するとお得。



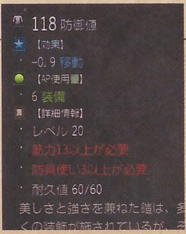
装備品の装備条件

右のように、装備品には装備条件となる能力値が設定されているものがあり、強力な装備品であっても対応する能力値が低いと装備できない。そのため、戦士タイプなら筋力、射手タイプなら敏捷、というように、キャラクターの役割に応じて優先的に成長させる能力値が決まる。

装備条件になる能力値

装備品	能力値
剣、斧、槍、メイス、重装防具	筋力
ダガー、弓、クロスボウ、軽装防具	敏捷
杖、勺杖、ローブ	知力

※：いずれも能力値が、条件に設定されている値以上でないと装備できない。



⬅一部の装備品は、能力値だけでなく特定のアビリティも装備条件になっている。

能力値

キャラクターのパラメータのうち最も基本となるのが、下の6つの能力値だ。初期値は5で、キャラクター作成時に5ポイントをいずれかに配分してプレイを開始する。筋力、敏捷、知力の3つは、主に武器の命中率や対応するスキルの効果、装備品の装備条件などにかかわる。そのため、あらかじめ扱う武器の種類を決めておき、それに対応する能力値だけに絞って高めていくのがセオリーだ。また、体格、速力、知覚は、生命力の多さや1ターンでの移動距離などにも影響するが、最も重要なのは戦闘時のAPの量にかかわるという点だ。多いほど3種類のAPのいずれかが増え、1ターンでより多くの行動がとれるようになる。

能力値の影響

筋力 STRENGTH

ダガーを除く近接武器の命中率にかかわり、それらの武器や重装鎧などの装備条件にもなる。戦技スキルの効果にも影響するので、戦士タイプなら優先的に上げよう。また、高いほど重いアイテムを遠くまで動かすことが可能になり、1ポイントごとに最大所持重量も20増加する。

体格 CONSTITUTION

高いほどキャラクターの生命力が多くなる。また、戦闘時の「最大AP（溜められるAPの最大値）」に影響し、体格1ポイントごとに最大APも1ポイント増加する。戦士タイプだけでなく、ほかのタイプのキャラクターも「ターンAP（1ターンで回復するAP）」の量と比較しつつ上げていこう。

敏捷 DEXTERITY

ダガーおよび弓、クロスボウの命中率にかかわるほか、それらの武器や軽装鎧などの装備条件にもなる。また、悪党スキル、射手スキルの効果などにも影響し、1ポイントごとに回避値に5のボーナスも獲得できる。盗賊、射手タイプにとって重要になる能力値。

速力 SPEED

戦闘時の行動量に大きくかかわる能力値で、高いほど1ターンで移動できる距離が長くなり行動順が早くなる。また、ターンAPのほか、知覚とともに「開始AP（戦闘開始時のAP）」にも影響する（速力1ポイントごとにどちらのAPも0.5ポイント増加（端数切捨て））。

知力 INTELLIGENCE

杖や勺杖の命中率にかかわりローブなどの装備条件にもなる能力値だが、最も重要なのは、炎術や風術といった5種類の魔術系スキルの効果に影響する点だ。魔術師タイプは最優先で上げ、スキルのダメージや状態効果の成功確率などを強化していきたい。

知覚 PERCEPTION

戦闘時の行動優先度や遠距離武器の命中率、開始APに影響（知覚1ポイントごとに開始APが0.5ポイント増加）。また、1ポイントごとにクリティカルの発生確率が1%上昇するほか、高いほど罠などを遠くから発見可能になったり、「聴覚」が上昇してミニマップで敵を探知しやすくなったりする。

アクションポイント（AP）の仕組み

右に示しているのは、行動ごとのAP消費量の一例だ。これらとキャラクターの最大AP、開始AP、ターンAPの量をしっかりと把握して、APに無駄が出ないように立ち回るようにしたい。下では、各APの量と能力値の対応表をまとめているので参考にしてほしい。基本的に速力は奇数、速力+知覚の合計値は偶数になるまで上げるのがベストといえる。



⬆ホットバーの上にAPゲージが表示。緑が残量、赤が選択中の行動で消費する量だ。ゲージの表示は20までだが、最大APはそれ以上にできる。

行動によるAPの消費例

- ダガーでの攻撃⇒3
- 片手武器での攻撃⇒3～4
- 両手武器での攻撃⇒4
- 弓での攻撃⇒4
- クロスボウでの攻撃⇒5
- 杖での攻撃⇒4
- 勺杖での攻撃⇒3
- 薬の使用⇒2
- 巻物の使用⇒4
- 特殊矢の使用⇒4
- 飲料の使用⇒3
- 食料の使用⇒3～4
- 武器の装備⇒2
- 防具の装備⇒4～6
- 修理⇒2
- 地面を攻撃⇒5
- 罠解除⇒2
- 鑑定⇒2
- 開錠⇒2
- 隠密モード開始⇒5

※：いずれも基本的な値。厳密には使用する武器などによって変化する。例えば、リザレクションの巻物は例外的にAPを6消費する。

能力値とAPの関係

■体格の値による最大APの変動

体格	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
最大AP	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22

■速力と知覚の合計値による開始APの変動

速力+知覚	10-11	12-13	14-15	16-17	18-19	20-21	22-23	24-25	26-27	28-29	30
開始AP	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17

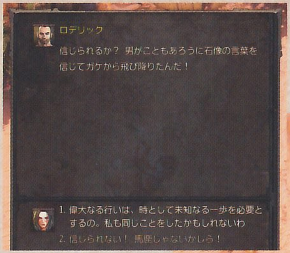
■速力の値によるターンAPの変動

速力	5-6	7-8	9-10	11-12	13-14	15
ターンAP	6	7	8	9	10	11

※：「ガラスの砲台」の才能を習得していると、ターンAPの値が+4される。

性格

冒険を進めていくと、主人公2人には下で示しているような9項目の性格が設定されていく。各項目には相反する2つの性格が用意されており、特定の会話イベントの選択結果によって、いずれかの項目の片側にポイントが加算される仕組みだ。1ポイントでも一方に傾斜していればその性格を有していることになり、対応する影響を受ける。ロールプレイを重視するならそうした影響にこだわらず自分好みの選択肢を選んでもいいが、なかには〈呪い〉や〈恐怖〉、〈魅惑〉といった状態効果を無効化するという強力なものもある。これらを装備品などに頼ることなく獲得できるのはかなりのメリットなので、セーブ＆ロードで目当ての性格になるよう調整してもいいだろう。



⬅選択結果によって、性格のいずれかの項目が一方に傾斜する会話イベント。主人公ごとに別の選択肢を選ぶこともできる。



➡異なる選択肢を選んだ結果、スカーレットは空想的、ロデリックは現実的の性格に傾斜し、異なるボーナスを得ることになった。

性格の変化による影響

影響	性格		性格	影響
〈製作〉アビリティ+1	現実的	⟷	空想的	〈幸運〉アビリティ+1
〈意志力〉アビリティ+1	自主的	⟷	強制的	〈意志力〉アビリティ+1～2 ※
信望+2	利他的	⟷	利己的	〈商売上手〉アビリティ+1
クリティカル率+3%	厚情	⟷	無情	不意打ち時に命中率が+20%
〈統率力〉アビリティ+1	道義的	⟷	背教的	〈スリ〉アビリティ+1
行動優先度+1	大胆	⟷	慎重	〈隠密〉アビリティ+1
〈呪い〉を無効化	慈悲深い	⟷	執念深い	迎撃時に命中率が+20%
〈恐怖〉を無効化	精神主義的	⟷	即物的	〈鑑定〉アビリティ+1
〈魅惑〉を無効化	軽薄	⟷	思慮深い	〈カリスマ〉アビリティ+1

どちらかに性格が傾斜すると、対応する影響を受ける

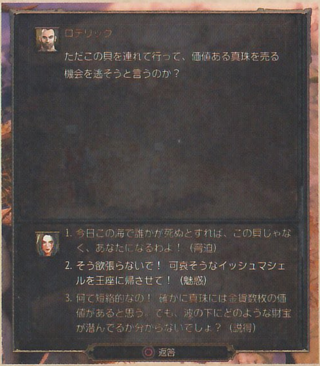
※：〈統率力〉アビリティを習得しているキャラクターが視界にいる場合のみ。そのレベルによって、ボーナス値は変化。

NPCやキャラクターとの会話

性格を決定するもの以外にも、冒険中にはさまざまな会話イベントが発生する。NPCを「脅迫」「魅惑」「説得」のいずれかの方法でこちらの意見に従わせるイベントでは、成功すれば平和的に解決できるが、失敗すると戦闘になってしまうことが多い。



⬅「脅迫」「魅惑」「説得」のいずれも、ジャンケンの要領で勝敗を決め、先にポイントを最大にすると成功だ。これは〈カリスマ〉アビリティが高いほど有利。



⬅主人公にAーパーソナリティを設定していると、会話イベントでもう一方の主人公が操作キャラクターとは異なる選択をする場合がある。

ビルドサンプル

BUILD SAMPLE

キャラクター育成のパターンはプレイヤーの数だけあるといっていいが、ここでいくつかのサンプルを紹介しよう。初期能力値、習得するアビリティや才能の候補などを、成長指針（A～Cの3段階の優先度、あるいは成長させるレベルの目安を記載）とともにまとめているので、P.12以降で解説している仲間やアビリティなどの情報と合わせて、自分なりの育成を考えるための参考にしてほしい。前衛と後衛のどちらにするか、攻撃重視か防御重視かなどを、パーティメンバーとのバランスを考えて調整してみよう。

なお、ここで掲載しているのは戦闘での使い勝手を考慮したサンプルで、〈鍛冶〉や〈製作〉といった戦闘に関連しないアビリティについては除外している。それらは仲間の特徴などを考慮して、各メンバーにある程度分散して習得させるといいだろう。また、主人公2名のうち主に操作するキャラクターに関しては、右のような特徴を持たせておくことをオススメする。そうすることでよりスムーズな探索が行えるはずだ。

操作キャラクターにオススメの特徴

●一定以上の知覚

先頭を歩くことになる操作キャラクターの知覚を高めておけば、罠や隠されたスイッチなどを発見しやすくなる。序盤なら7～8程度、中盤以降なら10程度まで高めておきたい。「慎重な一歩」の才能を習得させるのも手。

●〈悪党〉アビリティ

地形の影響を無視する「ライトフィート」や透明化する「シャドウウォーク」のスキルがあるとスムーズに進行できる場所が複数ある。〈悪党〉アビリティを上げるか、同じ効果を持つアイテムを集めておこう。

●〈念動力〉アビリティ

離れた位置からオブジェクトを動かせる〈念動力〉のアビリティがあると、さまざまな仕掛けを解く際に役立つ。必ず必要というわけではないので、装備品のボーナスなどを利用するという方法でもいい。

●〈カリスマ〉アビリティ

会話イベントが発生してから操作キャラクターを切り替えることはできない。そのため、会話イベントにおける「脅迫」「魅惑」「説得」で勝利しやすくするなら、先導役に〈カリスマ〉アビリティを習得させておきたい。

●「動物語」の才能

街中やダンジョンなどにいる動物からは、さまざまなヒントを聞くことができる。必須というわけではないが、初回プレイ時には「動物語」の才能を取得しておくとより物語を楽しむことができるだろう。

サンプルキャラクター①

前線でダメージを引き受けるパーティの盾

パラメータ例

初期能力値		成長指針
筋力	8	優先度A
敏捷	5	
知力	5	
体格	6	優先度B
速力	6	優先度C
知覚	5	

習得候補のアビリティ	成長指針
片手武器	優先度C
戦技	優先度A
意志力	優先度A
盾使い	優先度B
身体強化	優先度A
防具使い	優先度B
風術	レベル1まで
土術	レベル1まで

初期の才能	習得候補の才能
迎撃	いじめっこ
吸血	良き目覚め
	無関心
	警戒心

装備
片手武器および盾

敵の攻撃を引き受け、前線で盾の役割を担いつつ戦う戦士。強力な装備品を扱うために筋力を最優先で上げ、生命力に影響する体格、ターンAPに影響する速力もある程度高める。アビリティは〈片手剣〉〈戦技〉のほか防御カテゴリのものを複数習得し、才能は「迎撃」に加えて出血で回復する「吸血」を選んだ。敵の攻撃が集まるよう、仲間に「悪臭」などの才能を持たせたり、「タウント」のスキルを使ったりすると効果的だ。〈盾使い〉のレベルが上がりブロック率が高くなれば、かなりの攻撃に耐えられる。装備品で属性攻撃への耐性も上げていきたい。

またサブのアビリティとして、〈風術〉〈土術〉を習得の候補とした。風術の「テレポーテーション」を使えば、遠距離の敵を近くに引き寄せて攻撃できる。また、土術は「蜘蛛召喚」で盾役を増やすのが目的だ。いずれもレベル1まで上げておけば十分だろう。なお、防御面がある程度犠牲になるものの、盾の装備を止めて〈両手武器〉や〈二刀流〉アビリティを習得し、強力なアタッカーにしてもいい。〈二刀流〉にする場合は、優先的にそのレベルを上げていこう。



ベースクラス：ファイター

⬅初期装備として盾を持っているファイターがベースクラス。これはクレリックでもいいだろう。ナイトをベースに両手武器を主力にすれば攻撃寄りの戦士になるが、特徴が仲間のマドラとややかぶり気味になる。

サンプルキャラクター②

複数の属性攻撃を駆使する魔術師

パラメータ例

初期能力値		成長指針
筋力	5	
敏捷	5	
知力	8	優先度A
体格	6	優先度C
速力	6	優先度C
知覚	5	

習得候補のアビリティ	成長指針
炎術	レベル4まで
風術	レベル4まで
水術	レベル4まで
土術	レベル4まで
妖術	レベル4まで
意志力	優先度C
身体強化	優先度C

初期の才能
遠望
知ったかぶり

習得候補の才能
ガラスの砲台
行動派
成長期
悪臭

装備
杖あるいは勺杖

5種類の魔術系スキルをすべて習得する魔術師。仲間にヤハンを加えることを前提とするなら、序盤は〈炎術〉と〈土術〉アビリティを優先して習得し、ヤハンとの重複を避けるといいだろう。順次、そのほかの魔術系アビリティも習得していき、最終的には5種類すべてをレベル4まで上げていく想定だ。1つのアビリティをレベル5にするにはアビリティポイントが15必要になるが、4で止めるなら10で済む。そのぶんポイントをほかの魔術系スキルの習得に配分する余裕が生まれるわけだ。できるだけ多くのアビリティを習得して戦闘で使えるスキルの数を増やせば、クールダウンの制限を受けにくくなるだろう。

初期の才能は魔術系スキルの射程を延ばす「遠望」と知力を上げる「知ったかぶり」を選択。後者はNPCの態度が悪化するため、操作キャラクターに向かなくなる点には注意したい。また、3つめの才能としては「ガラスの砲台」などが有力候補になる。戦闘でのターンAPが大幅に増え、行動の選択肢が増える。もちろん、その影響による打たれ弱さが弱点になるので、装備品でフォローしたい。



ベースクラス：ウィザード

←ベースクラスは炎属性の杖とローブを装備するウィザードを選択。杖か勺杖が初期装備であればどのクラスでも問題ないため、ウィッチ、エンチャンター、インクイジターなどでも問題はない。

戦闘に影響を及ぼすさまざまな地形

フィールドに存在するさまざまな地形。それらを上手く利用すれば、敵に状態効果を付与したり属性ダメージを与えたりできる。地形の一部はスキルなどで新たに作り出すことができるほか、別の地形に変化させることも可能だ。







←各地に設置されている各種樽を破壊することでも、対応する地形がその場所に作り出される。

主な地形

水



↑炎術で蒸気霧にしたり、風術で電気を流したりできる。水術の「レイン」などで作り出すことも可能。

氷



↑上を歩くと〈転倒〉する。炎で溶かして水にするか、スノーブーツを装備すれば影響を受けない。

ゲル



↑その場にいると〈毒〉になるほか、炎などが撃ち込まれると爆発し、炎の地形に変化する。

炎



↑その場にいると〈炎上〉になり、継続ダメージを受ける。水術の「レイン」などで消化が可能。

オイル



↑その場にいると〈オイル〉になり、移動が阻害される。ゲルの地形と同じく、炎の地形に変化させられる。

蒸気霧



↑蒸気霧に電気を流すと帯電霧になり、その場にいる対象に〈麻痺〉を付与する。ほかにも毒霧などが存在。

血だまり



↑キャラクターや一部の敵がダメージを受けると血だまりができる。水と同様に電気が流れる特徴がある。

溶岩



↑炎の地形と似ているが受けるダメージはケタ違いで、一瞬で即死してしまう。上手く敵を落とすと……。

サンプルキャラクター③

背後からの強烈な一撃を加える盗賊

パラメータ例

初期能力値		成長指針
筋力	5	
敏捷	8	優先度A
知力	5	
体格	5	優先度C
速力	7	優先度C
知覚	5	

習得候補のアビリティ	成長指針
二刀流	優先度A
悪党	優先度A
戦技	レベル1まで
風術	レベル1まで
妖術	レベル1まで
身体強化	優先度B
意志力	優先度B

初期の才能	習得候補の才能
不意打ち	迎撃
いじめっこ	足早
	行動派
	成長期

装備
ダガー×2

敵の背後に回り込み、不意打ちによるクリティカルヒットで大ダメージを与える盗賊。前衛役ではあるが打たれ弱いため、集中攻撃を受けない立ち回りが重要になる。悪党の「シャドウウォーク」「クロークアンドダガー」、戦技の「バトリングラム」、風術の「サンダージャンプ」「テレポーテーション」「インビジブル」など、〈透明〉の付与や遠距離移動ができるスキルを活用して、位置取りをコントロールしたい。前衛を増やすための「アンデッドの戦士召喚」と、ダメージをさらに上げる「デセクレイション」のため、〈妖術〉アビリティも習得している。

なお、盗賊らしく才能の「ゲリラ」を習得して、隠密モードからの攻撃、という戦術もとれるが、隠密モードへの移行にはAPが5も必要になるため、戦闘開始前に一撃を加えておくといった使い方が現実的だろう。そのため、〈隠密〉のアビリティを上げる必要性は低い。装備品などのボーナス効果によるフォローで十分といえる。魔術師などよりもアビリティポイントに余裕が出やすいので、戦闘に関係のないアビリティをいくつか習得させる操作キャラクターに向く。



ベースクラス：ローグ

⬅ベースクラスは戦闘用ナイフ（ダガー）を2本持つローグとした。〈二刀流〉アビリティがある程度上がるまでは、二刀流のペナルティに苦しめられがち。序盤は弓や片手剣などでひとまず進めるのも手だ。

サンプルキャラクター④

特殊矢による属性攻撃を多用する射手

パラメータ例

初期能力値		成長指針
筋力	5	
敏捷	8	優先度A
知力	5	
体格	5	優先度C
速力	7	優先度C
知覚	5	

習得候補のアビリティ	成長指針
クロスボウ	優先度A
射手	優先度A
悪党	レベル1まで
風術	レベル1まで
土術	レベル1まで
身体強化	優先度C
意志力	優先度C

初期の才能	習得候補の才能
矢回収	ガラスの砲台
いじめっこ	悪臭
	行動派
	成長期

装備
クロスボウ

クロスボウで遠距離から攻撃する後衛。クロスボウは攻撃時の消費APが多い点がネックだが、総じて弓よりもダメージが大きくクリティカルヒットが出やすい。消費APの多さは、通常攻撃よりもスキルや特殊矢を多用する戦い方にすればそれほど問題にはならないだろう。特殊矢はいずれも強力な効果を持つが、とくに「転倒の矢」は入手が比較的容易で使い勝手がいいため、主要な攻撃手段になる。特殊矢をできるだけ減らさないよう、「矢回収」の才能を初期から習得させ、もう1つは「いじめっこ」の才能とした。転倒の矢や前衛役の攻撃で〈転倒〉した敵を狙い、トドメを刺していくのだ。

また、〈悪党〉アビリティも習得させている。敵に接近された場合は、風術の「テレポーテーション」などとともに「シャドウウォーク」が役立つはずだ。レベル5以上になったら「ガラスの砲台」の才能を習得させよう。なお、サンプルキャラクター③と同様にアビリティポイントに余裕があるため、戦闘に関係のないアビリティを習得させやすい。〈製作〉を習得して特殊矢の補充に役立ててもいい。



ベースクラス：ウェイファーラー

⬅クロスボウが初期装備なのはウェイファーラーのみ。なお、特殊矢よりも通常攻撃を多用するなら弓を主力にしてもいい。その場合はレンジャーをベースクラスにしよう。レンジャーなら「炎の矢」を初期から持っている。

サンプルキャラクター⑤

二刀流で勺杖を振り回す魔術師

パラメータ例

初期能力値		成長指針
筋力	5	
敏捷	5	
知力	8	優先度A
体格	6	優先度C
速力	6	優先度C
知覚	5	

習得候補のアビリティ	成長指針
勺杖	優先度A
二刀流	優先度A
悪党	レベル1まで
炎術	優先度B
土術	優先度B
風術	優先度B
身体強化	優先度C
意志力	優先度C

初期の才能
遠望
知ったかぶり

習得候補の才能
ガラスの砲台
悪臭
行動派
成長期

装備
勺杖×2

インクイジターをベースにした勺杖の二刀流で戦う魔術師。勺杖は遠距離から攻撃できるうえ、弓やクロスボウと違って必ず命中し、さらに属性に応じて〈麻痺〉などの状態効果を与えることもできる。異なる属性の勺杖を複数本集めておき、敵の弱点に応じて戦闘前に装備を切り替えるようにすれば、かなり効果的にダメージを与えていけるだろう。〈鑑定〉のアビリティによって、敵の弱点をしっかりと確認しておこう。なお、〈勺杖〉と〈二刀流〉アビリティのそれぞれにポイントを配分する必要があるぶん、サンプルキャラクター②よりも魔術系スキルの習得数は減らしている。ヤハンとかぶらないように〈炎術〉と〈土術〉をメインに、〈風術〉アビリティを選択した。



ダガーとは異なり、勺杖の二刀流による攻撃時の消費APは6と多く、〈二刀流〉アビリティが十分に高くなるまでは攻撃機会が少なくなる。「ガラスの砲台」の才能や、悪党の「ダッシュ」などでターンAPを増やしたいところだ。ちなみに、勺杖を二刀流にすると、キャラクターが勺杖でジャグリングのようなアクションを行う。

ベースクラス：インクイジター

⬅当然のことながら、勺杖を2本持っているインクイジターがベースクラス。攻撃時の消費APが多くて使いづらい場合は、〈二刀流〉アビリティがある程度高くなるまで、左手の勺杖は外しておいてもいい。

クラスごとの初期装備の違い

12種類のプリセットクラスのどれであっても自由に初期パラメータを変更できるが、ゲーム開始時の装備品はクラスごとに決まっている。弓を持っていないクラスで弓を使うキャラクターに変更してしまった、などということがないように、下の表で初期装備を確認しておこう。なお、持っているアイテムもクラスごとに一部異なっている。

初期装備リスト

クラス	武器(右手/左手)	防具(胴)	アイテム
クレリック	ソースハンターのメイス/ソースハンターの盾	ソースハンターの鎧	聖なる爆弾
エンチャンター	古い木の勺杖(水)	ソースハンターのローブ	ブリッツボルトの巻物
ファイター	訓練用の剣/ソースハンターの盾	ソースハンターの鎖かたびら	火炎瓶
インクイジター	古い木の勺杖(炎)/古い木の勺杖(風)	ソースハンターのローブ	—
ナイト	ソースハンターの両手武器	ソースハンターの胸当て	火炎瓶
レンジャー	ソースハンターの弓	ソースハンターの鎧	炎の矢×2
ローグ	戦闘ナイフ/戦闘ナイフ	ソースハンターの鎧	煙幕弾
アサシン	戦闘ナイフ/訓練用の剣	ソースハンターの布の鎧	毒霧爆弾
ウェイファーラー	古い軽量クロスボウ	ソースハンターの鎧	油入りフラスコ
ウィッチ	ソースハンターの杖(土)	ソースハンターのローブ	アンデッド戦士召喚の巻物
ウィザード	ソースハンターの杖(炎)	ソースハンターのローブ	ファイアーボールの巻物
バトルメイジ	訓練用の剣/ソースハンターの盾	ソースハンターのローブ	ファイアーボールの巻物

共通の装備品
ソースハンターサロン
旅行者の小手
旅行者のブーツ

共通のアイテム
ソースハンターバックパック
リザレクションの巻物
回復薬(小)
ソースハンター騎士団:簡単な歴史
指令書
金貨(200)

※：主人公の1人のみ初期アイテムとしてザンダロールのトランクス、金の聖杯、グルミオが書いた文書、グルミオの秘密のトリックバッグ（バッグ内にいくつかのアイテムを保有）を持つ。

仲間

COMPANION

主人公たちが序盤に訪れるサイシールの街とその近郊では、4人の仲間キャラクターと出会える。そのなかから2人を選び4人パーティを編成するのが本作のセオリーだ。仲間の初期レベルは3だが、主人公たちが経験値を獲得すると自動的に彼らも獲得し、パーティに加えた段階でそのときの経験値をもとにレベルアップが行われる。なお、ゲームを進めると彼らのほかにも「部下」を雇えるようになるが、仲間には専用のクエストが用意されているため、とくに初回プレイの場合は仲間とパーティを組むのがオススメだ。



⬆ホームステッドの英雄の神殿が開放されると、部下を雇用可能になる。また、パーティから外した仲間は、以降この場所で待機するようになる。

パーティ編成と仲間の特徴

仲間になる4人の初期パラメータは右ページの通り。また、下では彼らを加えたパーティ編成の例をまとめてみた。基本的には初期パラメータを踏まえて仲間の長所を伸ばし、それを考慮して主人公たちのパラメータも決めるといい。例えばベアドールを加えるなら、彼女を鑑定役にして主人公たちが〈鑑定〉アビリティを習得することは避ける、ヤハンを加えるなら、彼が習得している〈水術〉と〈風術〉以外のアビリティを先に習得する、といった具合だ。とはいえ、仲間たちの特徴もレベルアップにともない変更していける。それを前提に、マドラ＆ベアドールに女性主人公2名などという趣味パーティにしてみるのも面白い。

パーティ編成サンプル

①最もオーソドックスなバランススタイル

マドラ	攻撃役と盾役を担当する前衛
ヤハン	風と水の属性攻撃を担当する後衛
スカーレット	盾役を担当する前衛
ロデリック	炎と土の属性攻撃を担当する後衛

両手武器を扱うマドラと風術と水術スキルを駆使するヤハンを仲間に加え、前衛2人、後衛2人とする最もオーソドックスな編成。ロデリックはヤハンとかぶらないよう土術、炎術スキルを習得させた魔術師タイプに、スカーレットは、戦士タイプにしてパーティの盾役とする。マドラとスカーレットが前線で敵を食い止め、魔術師2人が後方から4種類の属性攻撃で援護する戦闘スタイルだ。どんな状況にも対応可能なバランスのよさが特徴。

②前衛1人の遠距離攻撃主体パーティ

ベアドール	特殊矢で援護する後衛
ヤハン	風と水の属性攻撃を担当する後衛
スカーレット	盾役を担当する前衛
ロデリック	炎と土の属性攻撃を担当する後衛

サンプル①のマドラをベアドールに変えた、前衛が1人の構成。スカーレットはサンプル①よりもさらに防御面を重視したパラメータにするべきだろう。特殊矢と魔術系スキルで属性攻撃を多用する戦闘スタイルになる。盾役の少なさは召喚系スキルを複数人に習得させることで補い、後衛に敵が接近した場合は「テレポーテーション」などで対応する想定だ。ただし、長期戦になり召喚の効果時間が切れてしまうと苦戦を強いられる恐れがある。

③高火力の前衛を主人公たちで援護

ウルグラフ	攻撃役を担当する前衛
マドラ	攻撃役と盾役を担当する前衛
スカーレット	風と水の属性攻撃を担当する後衛
ロデリック	炎と土の属性攻撃を担当する後衛

ウルグラフとマドラを前衛とし、主人公2人をどちらも魔術師にした編成。両手武器のマドラと、二刀流＆不意打ちのウルグラフという物理攻撃力の高さが魅力のパーティだ。盾役の安定感が欠けるが、クリティカルヒットが発生しやすく、短時間で戦闘を終わらせるポテンシャルを持つ。主人公たちには4属性の魔法を振り分けて習得させ、アビリティポイントに余裕が出てきたら、さらに追加で別の属性の魔法も使えるようにしたい。

④強力な主人公2名だけで戦う

スカーレット	状況に応じて前衛も後衛も担当
ロデリック	状況に応じて前衛も後衛も担当
──	──
──	──

あえて仲間を加えない特殊なパターン。仲間にできるキャラクターが1人減少する「一匹狼」の才能を、主人公のそれぞれに習得させて2人だけでプレイするスタイルだ。そのぶん、「一匹狼」の効果によって多くのポイントをパラメータに配分可能で、強力な万能キャラクターに育てることができる。ただし、戦闘時の的が少なくなるぶん集中攻撃を受けやすく、〈麻痺〉や〈転倒〉の状態効果を受けると一気に不利になることが多い。



巨大な両手剣を振り回す戦士系ソースハンター

マドラ
MADORA



能力値		アビリティ	スキル
筋力	8	両手武器 2	バトリングラム
敏捷	5	身体強化 1	フィストクラッシュ
知力	5	戦技 2	ヘルプハンド
体格	7	—	近接攻撃スタンス
速力	6	—	回転斬り
知覚	5	—	—

才能	ド根性	底力	迎撃
初期武器	マドラの両手剣(両手武器)		

主人公たちと同じソースハンターの女戦士。両手武器による強力なクリティカルヒットが魅力。本来は〈意志力〉アビリティのレベル5以上が習得条件の才能「ド根性」を初期から持つ。〈風術〉や〈水術〉などのアビリティを新たに習得させたい。



⬅サイシールのマーケット付近にあるキングクラブ亭の1階で出会うことができる。ソースの力に対してかなり神経質な態度を見せる。



熊に育てられた女弓使い

ベアドール
BAIRDOTR



能力値		アビリティ	スキル
筋力	5	テネブリウム 1	アンチドート
敏捷	7	弓 1	リコシェ
知力	5	射手 2	遠距離攻撃スタンス
体格	7	鑑定 2	—
速力	6	—	—
知覚	6	—	—

才能	いじめっこ	悪臭	矢回収
初期武器	ベアドールの弓(弓)		

熊に育てられたという野性的な女性。弓が主力武器で、特殊矢を駆使した遠距離からの攻撃を得意とする。「悪臭」の才能を持つため、狙われにくい点もポイント。中盤以降でしか習得できない〈テネブリウム〉のアビリティを初期から伸ばせる。



⬅軍団本部前の檻に囚われているので、助けてあげよう。彼女の武器は近くのベンチの上に置かれているので、忘れずに回収しておくこと。



悪魔を嫌悪する風術と水術の使い手

ヤハン
JAHAN



能力値		アビリティ	スキル
筋力	5	意志力 1	リジェネレーション
敏捷	5	水術 2	レイン
知力	9	風術 2	ショッキングタッチ
体格	7	製作 1	テレポーテーション
速力	5	鍛冶 1	ビターコールド
知覚	6	—	ブリッツボルト

才能	属性調和	科学者	遠望
初期武器	ヤハンの長杖(杖)		

レベル2の〈風術〉〈水術〉アビリティを持つ魔術師。「科学者」の才能の効果で、初期から〈鍛冶〉と〈製作〉のアビリティを習得している。どちらか、あるいは両方ともレベル3程度まで伸ばし、鍛冶と製作の専任キャラクターにしてもいい。



⬅サイシールの町役場。2階にある公共図書館で仲間にできる。ある過去から、悪魔にかかわることを極度に嫌っているようだが……。



言葉を失った心優しき盗賊

ウルグラフ
WOLGRAFF



能力値		アビリティ	スキル
筋力	5	二刀流 2	シャドウウォーク
敏捷	7	悪党 2	ダッシュ
知力	5	スリ 1	ブリード
体格	5	開錠 1	クロークアンドダガー
速力	8	隠密 1	—
知覚	7	—	—

才能	不意打ち	慎重な一歩	脱出者
初期武器	ウルグラフの短剣×2(ダガー)		

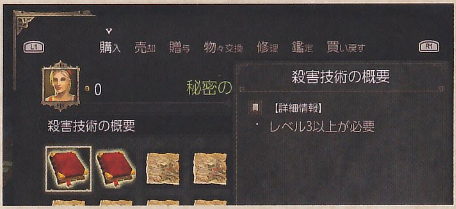
ソース使いの魔法によって声を奪われた盗賊。盾役としてはやや頼りないが、アタッカーとして優秀。敵の背後に回り込めばクリティカルヒットで大ダメージを与えられる。「シャドウウォーク」などを活用して、敵の攻撃を避けつつ移動させよう。



⬅サイシールの街の西門から出て、少し先にある井戸の底で出会うことができる。道中や井戸の奥には敵がいるので、準備を忘れずに。

アビリティ
ABILITY

アビリティは30種類あり、それらが6つのカテゴリに分類されている。アビリティポイントの配分で上げることができるのはレベル5までだが、装備品などのボーナスによってはそれ以上になることもある。レベルが高いほど効果も強力になるが、上昇にはレベルの値と同じだけのポイントが必要。レベル1なら1ポイントで済むが、レベル5は5ポイントも必要になる。そのため、どの程度まで上昇させるか、以降で掲載している各アビリティの効果を確認して見極めよう。



⬆ブラッドストーンを5つ使用するとホームステッドの秘密の神殿が開放。アビリティポイントを獲得できる殺害技術の概要という本を購入可能になる。

アビリティリスト

武　器

主力武器に応じて習得するのが基本だが、〈二刀流〉以外はほかの手段でも補える効果なので、最優先で上げる必要はない。なお、〈テネブリウム〉アビリティはゲーム中盤以降で習得可能になる特殊なものだ。



クロスボウ　武器

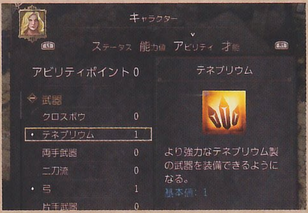
クロスボウによるクリティカル率とクリティカルダメージが増加する。

レベル1	クリティカル率+10% 基本クリティカル攻撃倍率⇒220%
レベル2	クリティカル率+14% 基本クリティカル攻撃倍率⇒240%
レベル3	クリティカル率+18% 基本クリティカル攻撃倍率⇒260%
レベル4	クリティカル率+22% 基本クリティカル攻撃倍率⇒280%
レベル5	クリティカル率+25% 基本クリティカル攻撃倍率⇒300%
レベル6	クリティカル率+27% 基本クリティカル攻撃倍率⇒300%



テネブリウム　武器

より強力なテネブリウム製の武器を装備できるようになる。



⬅ベアドールは初期から〈テネブリウム〉アビリティを習得している。物語を進めることで主人公たちも同アビリティを習得可能になる。



両手武器　武器

両手武器（剣、斧、槍、杖）によるクリティカル率とクリティカル倍率が増加する。

レベル1	クリティカル率+10% 基本クリティカル攻撃倍率⇒220%
レベル2	クリティカル率+14% 基本クリティカル攻撃倍率⇒240%
レベル3	クリティカル率+18% 基本クリティカル攻撃倍率⇒260%
レベル4	クリティカル率+22% 基本クリティカル攻撃倍率⇒280%
レベル5	クリティカル率+25% 基本クリティカル攻撃倍率⇒300%
レベル6	クリティカル率+27% 基本クリティカル攻撃倍率⇒300%



二刀流　武器

2種類の武器を所持している際に、ダメージペナルティと消費アクションポイントが低下する。

レベル1	二刀流ダメージペナルティ−20% 消費アクションポイント−1
レベル2	二刀流ダメージペナルティ−20% 消費アクションポイント−2
レベル3	二刀流ダメージペナルティ−10% 消費アクションポイント−2
レベル4	二刀流ダメージペナルティが無くなる 消費アクションポイント−2
レベル5	二刀流ダメージペナルティが無くなる 消費アクションポイント−3
レベル6	二刀流ダメージボーナス+5% 消費アクションポイント−3

※：二刀流のダメージペナルティの基本値は−30%。消費アクションポイントは武器2つぶん。

勺杖　武器

利き手に装備している勺杖のダメージが増加する。

レベル1	ダメージ+10%
レベル2	ダメージ+20%
レベル3	ダメージ+30%
レベル4	ダメージ+40%
レベル5	ダメージ+50%
レベル6	ダメージ+55%

弓　武器

弓による攻撃ダメージが増加する。

レベル1	ダメージ+10%
レベル2	ダメージ+20%
レベル3	ダメージ+30%
レベル4	ダメージ+40%
レベル5	ダメージ+50%
レベル6	ダメージ+55%

片手武器　武器

片手武器（短剣、剣、斧、メイス）によるダメージが増加する。ただし、二刀流の時にはこのダメージボーナスは無効になる。

レベル1	ダメージ+10%
レベル2	ダメージ+20%
レベル3	ダメージ+30%
レベル4	ダメージ+40%
レベル5	ダメージ+50%
レベル6	ダメージ+60%

防　御

状態効果の影響が大きい本作では、防御カテゴリの〈意志力〉〈身体強化〉アビリティは非常に有用。前衛、後衛のどちらにとっても習得候補になる。重装防具を装備するなら〈防具使い〉も必須といえる。

意志力　防御

〈恐怖〉〈沈黙〉〈魅惑〉〈麻痺〉〈呪い〉〈スロウ〉〈石化〉〈ディケイタッチ〉〈マークオブデス〉〈リグレット〉〈ペインチェーン〉に対する耐性が向上する。

レベル1	ステータス効果を受ける確率−15%
レベル2	ステータス効果を受ける確率−30%
レベル3	ステータス効果を受ける確率−45%
レベル4	ステータス効果を受ける確率−60%
レベル5	ステータス効果を受ける確率−75%
レベル6	ステータス効果を受ける確率−90%

盾使い　防御

盾によるブロック率が増加する。

レベル1	ブロック率+5%
レベル2	ブロック率+10%
レベル3	ブロック率+15%
レベル4	ブロック率+20%
レベル5	ブロック率+25%
レベル6	ブロック率+30%



←ブロックに成功すると一切のダメージを受けない。盾の効果と合わせて30%以上のブロック率になると、前衛としての安定感がかなり増す。

身体強化　防御

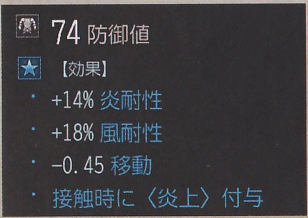
〈転倒〉〈炎上〉〈凍結〉〈出血〉〈骨折〉〈暗闇〉〈弱体〉〈病気〉〈感染〉〈酩酊〉に対する耐性が向上する。

レベル1	ステータス効果を受ける確率−15%
レベル2	ステータス効果を受ける確率−30%
レベル3	ステータス効果を受ける確率−45%
レベル4	ステータス効果を受ける確率−60%
レベル5	ステータス効果を受ける確率−75%
レベル6	ステータス効果を受ける確率−90%

防具使い　防御

防御値が増加し、重装防具による移動ペナルティが低下する。

レベル1	防御値+3 移動ペナルティ−20%
レベル2	防御値+6 移動ペナルティ−40%
レベル3	防御値+9 移動ペナルティ−60%
レベル4	防御値+12 移動ペナルティ−80%
レベル5	防御値+15 移動ペナルティ−100%
レベル6	防御値+18 移動ペナルティ−100%



←重装鎧などには、移動パラメータへのペナルティが設定されている。ペナルティが大きくなると、移動できる距離が大幅に短くなる。

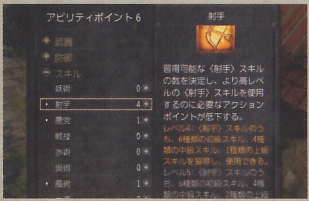
スキル

対応するスキルを使用可能にするためのアビリティ。スキルは初級、中級、上級にランク分けされており、アビリティのレベルによってどのランクのスキルをいくつ習得できるかが決まる。いずれも5が最高レベル。

土術	スキル	戦技	スキル
妖術	スキル	水術	スキル
射手	スキル	炎術	スキル
悪党	スキル	風術	スキル

いずれも習得可能なスキルの数を決定し、より高レベルのスキルを使用するのに必要なアクションポイントが低下する。

レベル1	対応スキルのうち、3種類の初級スキル、0種類の中級スキル、0種類の上級スキルを習得し、使用できる。
レベル2	対応スキルのうち、5種類の初級スキル、2種類の中級スキル、0種類の上級スキルを習得し、使用できる。
レベル3	対応スキルのうち、6種類の初級スキル、3種類の中級スキル、0種類の上級スキルを習得し、使用できる。
レベル4	対応スキルのうち、6種類の初級スキル、4種類の中級スキル、1種類の上級スキルを習得し、使用できる。
レベル5	対応スキルのうち、6種類の初級スキル、4種類の中級スキル、2種類の上級スキルを習得し、使用できる。



⬅レベル5にしても上級スキルの習得数は1つしか増えない。そのぶんのポイントをほかのアビリティの習得に使う方がいいかもしれない。

人格

他者への影響力にかかわるアビリティとアイテム入手にかかわるアビリティがまとめられている。〈統率力〉アビリティは、高レベルになると非常に大きなボーナスを得られるが、習得者自身には効果がない。



カリスマ　人格

他人に与える第一印象を決定し、「魅惑」「脅迫」「説得」の効果が向上する。



⬅「説得」などへの影響だけでなく、取引の際の価格が有利になる効果もある。この効果は、〈商売上手〉アビリティと重複して機能する。



商売上手　人格

商人との取引で有利に立てる。

レベル1	購入価格−10% 売却価格+10%
レベル2	購入価格−20% 売却価格+20%
レベル3	購入価格−30% 売却価格+30%
レベル4	購入価格−40% 売却価格+40%
レベル5	購入価格−50% 売却価格+50%
レベル6	購入価格−60% 売却価格+60%



幸運　人格

財宝の発見率に影響する運と、命中値に影響する。

レベル1	財宝の発見率上昇 命中値+3
レベル2	財宝の発見率上昇 命中値+6
レベル3	財宝の発見率上昇 命中値+9
レベル4	財宝の発見率上昇 命中値+12
レベル5	財宝の発見率上昇 命中値+15
レベル6	財宝の発見率上昇 命中値+18



⬅効果が発動すると、追加でアイテムを発見できる。四葉のクローバーのエフェクトとともに、メッセージログに「掘り出し物を発見」と表示。



統率力　人格

パーティメンバーの視界にあなたがいる場合、そのパーティメンバーを強化する。

レベル1	行動優先度+5 ダメージ+5%	
レベル2	行動優先度+5 ダメージ+5%	命中率+10%
レベル3	行動優先度+5 ダメージ+5%	命中率+10% クリティカル率+3%
レベル4	行動優先度+10 ダメージ+10% クリティカル率+3%	命中率+10% 防御力+6
レベル5	〈意志力〉アビリティ+1 命中率+10% 防御力+10 ※〈恐怖〉を無効化	行動優先度+10 ダメージ+10% クリティカル率+3%
レベル6	〈意志力〉アビリティ+1 行動優先度+10 ダメージ+10% クリティカル率+5%	〈身体強化〉アビリティ+1 命中率+15% 防御力+14 ※〈恐怖〉を無効化

職　人

オブジェクトの移動とアイテムに関するアビリティがまとめられているカテゴリ。〈製作〉〈鍛冶〉〈鑑定〉アビリティは、パーティに専門役のキャラクターがそれぞれ1人はいるようにしておきたい。



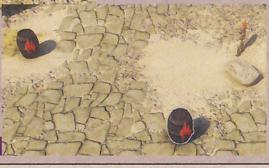
念動力　職 人

遠くのアイテムを動かせるようになる。ポイントを投じれば投じるほど、より重いアイテムを、より遠くまで運べるようになる。



レベル１の距離

⬅レベル1のときは、かなり近づかないとオブジェクトを動かせない。なお、どこまで動かせるかは、筋力の値によっても変化する。



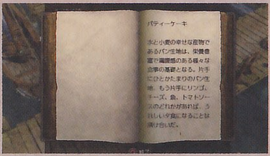
➡レベル5だと、大きく離れた位置からもオブジェクトを操作可能。必須ではないが、あると各所の謎解きなどがラクになる。

レベル５の距離



製作　職 人

製作できるアイテムの種別と、製作したアイテムの品質に影響する。ポイントを投じれば投じるほど、製作時間が短くなる。



⬅特定の本を読むと製作のレシピが判明。基本的に材料は消費されるが、作業道具として使われる下のようなアイテムは無くならない。











鍛冶　職 人

自身でアイテムを修理できるようになる。ポイントを投じれば投じるほど、修理にかかる時間が短くなる。金属製の武器や防具を作成したり、強化したりするのに必要。



⬅修理には修理ハンマーが必要（使っても消費されない）。鍛冶は、左のような鍛冶場にあるかまどなどの施設を利用して行う。





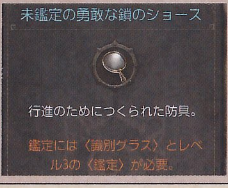






鑑定　職 人

敵を調査したり、アイテムを識別したりできるようになる。ポイントを投じれば投じるほど、より詳しい情報を取得できる。





⬅識別グラスと、装備品に応じたアビリティレベルがあれば、鑑定が可能。習得すると、敵の弱点などを「調査」できるようにもなる。

策　略

盗賊行為にかかわるアビリティのカテゴリ。ロールプレイを楽しむうえでは面白いものが多いが、代替手段があるため優先度は高くない。〈隠密〉アビリティを習得するなら、「ゲリラ」の才能と併用したい。



スリ　策 略

盗めるアイテムと、スリを働けるNPCの種別に影響する。ポイントを投じれば投じるほど、より知力と知覚が高いNPCからスリを働けるようになる。また、より重く、より価値のあるアイテムを盗めるようにもなる。

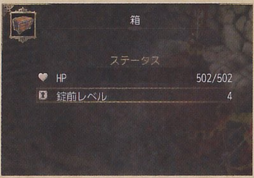


⬅隠密モードでNPCを調べると、相手の所持金やアイテムを盗める。なお、スリを実施できるのは、1人のNPCにつき1回だけだ。



開錠　策 略

開錠できる錠前の難易度と、開錠にかかる時間に影響する。





⬅1回につきロックピックが1つ必要。アビリティのレベルが対象の「錠前レベル」より低いと開錠できない。



隠密　策 略

いかに上手に、捕まることなく隠密行動ができるかに影響する。



⬅隠密モードに移行すると画面が暗くなる。そのなかで明るく示されるのがNPCなどの視界範囲だ。その範囲に入ると隠密失敗となる。

才能

TALENT

才能は50種類が用意されているが、レベル20までに習得できるのは7種類だ。一部の強力な才能には、特定のアビリティのレベルなどが習得条件として設定されており、ある程度冒険を進めないと選べない。そのため、条件を満たすまで才能ポイントを溜めておいてもいいだろう（初期の2ポイントは必ず使用する必要がある）。とはいえ、長期にわたって恩恵を受けられるよう、レベル11で習得できる5つめくらいまでには、目的のものを選べるようにしたい。下のリストを確認してあらかじめ習得するものを決めておこう。



⬆「ガラスの砲台」は、生命力へのペナルティと引き換えにターンAPを4ポイント増やす強力な才能。後衛のキャラクターなら3～4つめに習得したい。

才能リスト

アイコン	才能	効果	習得条件
	アイアンハイド	〈戦技〉アビリティ×3%分の属性耐性が加算される	〈戦技〉アビリティ5以上が必要
	アナコンダ	打撃武器によって与えるダメージが10%増加する	〈片手武器〉アビリティ1以上が必要
	いじめっこ	〈スロウ〉〈骨折〉〈転倒〉の敵に対する魔法以外の攻撃ダメージが、50%増加する	―
	いとしいしと	敵に攻撃が命中したり、敵の攻撃が自分に命中した際に、50%の確率で耐久度が下がらなくなる	―
	おしゃべり	〈沈黙〉を無効化する	〈意志力〉アビリティ5以上が必要
	ガラスの砲台	アクションポイントの回復量が4増加するが、生命力が50%低下する	レベル5以上が必要／「一匹狼」との両立不可
	ゲリラ	隠密中に与えられるダメージが50%増加する	〈隠密〉アビリティ1以上が必要
	サイドステップ	敵の攻撃を回避する確率が10%増加する	〈射手〉アビリティ4以上が必要
	スピード狂	隠密中でも通常の速度で移動できるようになる	〈隠密〉アビリティ1以上が必要
	スリングショット	爆弾の投擲距離を5m伸ばす	〈戦技〉アビリティ1以上が必要
	ゾンビ化	毒によって回復できるようになるが、逆に通常の回復でダメージを受けるようになる	―
	ド根性	生命力が1以上の際に敵に致命傷を与えられた場合、生命力が1残る	〈意志力〉アビリティ5以上が必要／「吸血」との両立不可
	マジシャン	勺杖に込められたスキルの使用回数が1増加する	〈勺杖〉アビリティ1以上が必要
	悪臭	このキャラクターへの他人の態度が25低下するが、戦闘中に近接の敵から攻撃目標にされにくくなる	―
	意地っ張り	〈凍結〉〈麻痺〉〈石化〉〈転倒〉に対し、20%の耐性ボーナスを付与する	〈悪党〉アビリティ5以上が必要
	一匹狼	仲間と一緒に行動できなくなるが、基礎生命力に70%のボーナスが付与され、ターンアクションポイントと最大アクションポイントに2のボーナスが付与され、レベルアップ時にアビリティポイントが1多く付与される	「ガラスの砲台」との両立不可
	炎の悪魔	炎耐性が15%加算されるが、水耐性に15%のペナルティを受けるようになる。さらに、炎耐性の最大値が10増加する	〈炎術〉アビリティ4以上が必要／「氷の王様」との両立不可
	遠視	遠くにいる敵を遠距離攻撃する際の命中率が増加するが、近くにいる敵への命中率が低下する	〈射手〉アビリティ2以上が必要
	遠望	スペルと巻物の有効範囲を2m伸ばす	―
	科学者	〈鍛冶〉アビリティに1ポイント、〈製作〉アビリティに1ポイントを付与する	―
	荷物持ち	所持できる重量が増加する	―
	吸血	血だまりの上に立っている際、生命力が回復する	「ド根性」との両立不可

アイコン	才能	効果	習得条件
	強い足腰	〈転倒〉を無効化する	〈身体強化〉アビリティ5以上が必要
	警戒心	側背面攻撃を受ける際の回避ペナルティを受けなくなる	〈戦技〉アビリティ5以上が必要
	迎撃	敵が近づいてきた際に、迎撃が可能となる	〈戦技〉アビリティ1以上が必要
	迎撃回避	敵に近づいた際に、迎撃を回避できるようになる	〈射手〉アビリティ1以上が必要
	健康第一	〈戦技〉アビリティ×3%分の生命力が加算される	〈戦技〉アビリティ2以上が必要
	好投	爆弾が必ず目標に当たるようになる	〈悪党〉アビリティ1以上が必要
	行動派	アビリティポイントを2付与する	レベル3以上が必要
	三ツ星料理	食べ物の効果が倍増する	—
	受け流し	二刀流時に10%のブロック率を付与する	〈二刀流〉アビリティ4以上が必要
	慎重な一歩	罠や隠し要素を検知する「知覚」に2のボーナスを付与する	—
	成長期	能力値ポイントを1付与する	レベル5以上が必要
	政治家	〈カリスマ〉アビリティに2ポイントを付与するが、「知力」が1ポイント低下する	—
	足早	10%の行動ボーナスを付与する	〈悪党〉アビリティ2以上が必要
	属性弓使い	ターゲットが立っている地面の属性に応じて、矢による攻撃が属性ダメージボーナスを与えるようになる	〈射手〉アビリティ5以上が必要
	属性調和	唱えようとしているスペルと同じ属性の地面にこのキャラクターが立っている際、そのスペルの詠唱に必要なアクションポイントが1低下する	—
	脱出者	敵が真横にいても、戦闘から逃走できるようになる	〈勇敢〉との両立不可
	知ったかぶり	このキャラクターへの他人の態度が20低下するが、「知力」に1ポイントが付与される	—
	底力	生命力が30%を下回った際に、ターンアクションポイントと最大アクションポイントが2増加する	—
	天気予報	環境による影響を受けなくなる	〈土術〉アビリティ5以上が必要
	動物語	動物と会話ができるようになる	—
	肉厚	〈戦技〉アビリティに5を加算した分の防御値が加算される	〈戦技〉アビリティ1以上が必要
	避雷針	〈麻痺〉を無効化する	〈風術〉アビリティ5以上が必要
	氷の王様	水耐性が15%加算されるが、炎耐性に15%のペナルティを受けるようになる。さらに、水耐性の最大値が10増加する	〈水術〉アビリティ4以上が必要／「炎の悪魔」との両立不可
	不意打ち	短剣やナイフ、小剣、刺突剣で不意打ちが可能となる	—
	無関心	〈身体強化〉アビリティによる影響を受けるステータス効果の効果時間が、1ターン分短くなる	—
	矢回収	特別な矢を射出後、33%の確率でその矢が手元に戻ってくる	—
	勇敢	〈恐怖〉を無効化するが、戦闘から逃走できなくなる	「脱出者」との両立不可
	良き目覚め	蘇生された際に、生命力が完全回復する	〈身体強化〉アビリティ1以上が必要

パラメータのリセット

ブラッドストーンを7つ使用すると、ホームステッドの闇の神殿が開放。金貨1000枚を支払うことで、能力値、アビリティ、才能のリセットが可能になる。また、能力値とアビリティポイントを1：3で交換可能にもなるので、より細かなパラメータ調整を行える。



⬅パラメータのリセットは闇の神殿にいるモロックに話しかけて行う。ただし、悪魔嫌いのヤハンはモロックに相手にされず、リセットができない（部下も同様）。

スキル

SKILL

特殊なアクションを使用できるスキルには8つのカテゴリがあり、1カテゴリに16種類が存在する。いずれも初級、中級、上級の3ランクに区分されており、対応するアビリティのレベルを上げることで、各ランクの習得可能数が増加する。ダメージを与える直接的なものから、同時に状態効果を付与するもの、逆にそれを除去するもの、強力な召喚生物を呼び出すものなど、その効果はさまざまだ。P.22以降ではそんな各スキルの効果をリストにまとめているので、習得するものを選ぶ際の参考にしてほしい。



⬆クエストなどで入手できるアイテムを使うと、特別なスキルを習得できることもある。それらのスキルは「スペシャル」のカテゴリに登録される。

スキルの習得

ゲーム開始時に設定したもの以外のスキルを習得するには、「スキルブック」を読む必要がある。一度読むと無くなってしまうので、複数人に習得させたい場合はその数だけ用意しよう。なお、習得可能数が上限に達した場合はいずれかを「忘れる」ことで別のスキルを習得可能になるが、忘れたスキルを再習得するには、もう一度スキルブックが必要になる。

スキルブックを扱うサイシールの街の主なNPC

スキルブック	NPC	居場所
炎術、土術	アルー	軍団本部-アルーの書斎
戦技	オーレウス	軍団本部-オーレウスの事務所
悪党、妖術	シェレス	マーケット
射手	フレッチャー	マーケット
風術、水術	魔術師シリア	キングクラブ亭-上階



⬆冒険を進めていくと、ホームステッドの各属性の神殿を順次開放できる。神殿にいる精霊たちからは、高ランクのスキルブックを購入可能だ。



⬆一部の装備品は特定のスキルを習得できる付加効果を有する。装備している間、そのスキルを使用できるが、使用回数が制限されているものもある。

巻物の活用

各地で入手できるさまざまな巻物は、スキルと同じ効果を発動できる。一度使用すると無くなってしまうが、アビリティの習得もスキルブックも必要としないため、非常に使い勝手がいいアイテムだ。アビリティのレベルが低いキャラクターにとっては、スキルを使うよりも少ないAPで同じ効果を得られる場合もある。戦闘で苦境に陥っても、こうした巻物を使用することで切り抜けられる場合があるので、使いどころを見極めていこう。



⬅リザレクションの巻物はできるだけ多く持っておきたい重要アイテム。同等の効果を持つスキルは、妖術の上級ランクに属するものだ。

能力値とアビリティレベルによる変動要素

下で解説しているように、状態効果の付与確率やダメージ、クールダウンなど、スキルの効果は「対応能力値」に影響を受けて変動する。そのため、できるだけ該当する能力値を高めていくことが基本になる。ただし、例えば風術の「テレポーテーション」や「サンダージャンプ」などは、ダメージが低く状態効果を付与できなくても、瞬間移動できるというだけで有用なものだ。また、召喚系のスキルなども、知力が低い場合の問題はクールダウンが長いというだけ。そのため、戦士タイプのキャラクターであっても十分活用していける。アビリティのレベルを1〜2程度まで上げてそれらを補助的に活用し、行動の選択肢を増やすといい。

スキルの変動要素

対応能力値やアビリティのレベルによって各スキルの右の要素が変動

スキル	対応能力値
戦技	筋力
射手	敏捷
悪党	
炎術	知力
水術	
風術	
土術	
妖術	

アビリティレベル

状態効果の付与確率

スキルが状態効果を付与する場合、基本的にその成功確率は対応する能力値の影響を受ける。例えば、風術の「ショッキングタッチ」なら、〈麻痺〉を付与する「基準確率」が80%であり、その際に必要な「基準能力値」は8となる。能力値が基準未満の場合は、1ポイントごとに確率は－10%され、基準より高い場合は1ポイントごとに＋5%される。この基準確率と基準能力値はスキルごとに異なり、「サンダージャンプ」の場合なら基準確率は50%で基準能力値は7となっている。

クールダウン(CD)

一度使用したスキルを再使用するまでに必要なターン数が「クールダウン（CD）」で、対応する能力値が高いほど短くなる。短縮の度合いはスキルごとに異なり、例えば、風術の「ショッキングタッチ」なら知力5のときに6、知力15のときに2と4ターン短縮されるが、「チェーンライトニング」の場合は10が8になるだけだ。

一部スキルのダメージや回復量

一部のスキルのダメージや回復量は能力値を基準に算出される。とくに魔術系スキルはすべてのダメージが知力依存で、高いほど強力になる。戦技、射手、悪党のスキルには、装備している武器のダメージ値に依存するものが多い。

消費AP

スキルの消費APは、能力値ではなく対応するアビリティのレベルに影響を受ける。基本的に高いほど少なくなり、スキルごとに設定されている「推奨レベル」より低いレベルの場合はペナルティを受ける。

スキルやアイテムで戦いを有利に

属性を駆使した連携攻撃や「テレポーテーション」による戦場の配置コントロール、召喚による盾役の増員など、スキルやアイテムなどを利用したオススメの戦術をいくつか紹介しよう。連携攻撃を行う際は、消費APや行動順をしっかりと計算して、敵にターンが回らないうちに立て続けに繰り出し、対応されないようにするのがポイントだ。

効果的な戦術の例

毒と炎の連携



⬆ゲルの樽の破壊や毒霧の矢などで敵に〈毒〉を付与し、その後ゲルに炎を撃ち込むことで〈炎上〉を付与する基本的な連携攻撃。状態効果の継続ダメージを重複させて、敵の生命力を削り取る。

オイルと炎の連携



⬆土術の「オイル」や「ロックブレス」などで敵に〈オイル〉を付与し、その後オイルに炎を撃ち込んで〈炎上〉を付与する。敵の移動速度を遅くさせつつ継続ダメージを与えることが可能。

水と風の連携



⬆敵を攻撃してできた血だまりや水術の「レイン」などで作成した水の地形に電気を流し、その場にいる全員に〈麻痺〉を付与する。味方を〈麻痺〉にしないよう、地形をしっかりと確認しよう。

テレポーテーションの活用



⬆後衛に接近した敵を遠くに追いやる、遠距離攻撃してくる敵を前衛付近に引き寄せるなど、敵の配置を調整して戦況を有利に導く。〈炎上〉中の敵をゲルの地形に落として爆発させるのも有効。

召喚の活用



⬆スキルや巻物を使うと、1人が1体の召喚生物を呼び出せる。4人全員が使えば、数の力で敵を押し切る戦い方が可能になる。敵の狙いも分散しやすくなるため、個々人の安全性も高まる。

敵を転倒させる



⬆戦技のスキルなどで〈転倒〉させ、敵の同時行動を阻害するのは戦術の基本。〈水術〉の「アイスシャード」などで氷の地形を作り、敵の足を滑らせて〈転倒〉させる手も効果的だ。

SKILL 戦技

近接武器を使用する際の主力スキル。ダメージが武器に依存するものが多く、〈転倒〉〈出血〉〈骨折〉などの状態効果を狙っていける。

	アイコン	名称	解説	AP	CD	距離	確率	備考
初級		エンカレッジ	周囲の仲間に〈応援〉を付与(3ターン)	3	6/5/4	範囲:周囲15m	100%(筋力8)	—
初級		キュア	対象の生命力を回復	6	—	射程:3m	—	回復量は筋力依存。戦闘毎に一度しか使用できない
初級		ディヴァインライト	範囲内の対象に〈熱〉〈ディヴァインライト〉を付与(3ターン)	3	7/6/5	範囲:前方60度7m	100%(筋力8)	—
初級		バトリングラム	遠くに向かって真っ直ぐ猛進し、行く手にいるすべての敵に武器依存のダメージを与える。〈転倒〉を付与(1ターン)	4	6/5/4	射程:15m	80%(筋力8)	近接武器の装備が必要
初級		フィストクラッシュ	巨大な拳が対象を打ち、筋力依存の打撃ダメージを与える。〈転倒〉を付与(2ターン)	4	7/6/5	射程:15m	100%(筋力8)	—
初級		ヘルプハンド	対象の〈転倒〉〈炎上〉を除去	3	3/2/1	射程:10m	—	—
初級		近接攻撃スタンス	このスタンスをオフにするか、他のスタンスが発動するまで、接近戦で与えるダメージと移動+0.2、命中率が−20%	0	2/2/2	—	—	近接武器の装備が必要
初級		近接防御スタンス	このスタンスをオフにするか、他のスタンスが発動するまで、防御値が+20、接近戦で与えるダメージが−15%	0	2/2/2	—	—	近接武器の装備が必要
中級		タウント	周囲の敵に〈挑発〉を付与(3ターン)	3	6/5/3	範囲:周囲8m	100%(筋力10)	—
中級		ダメージ反射スタンス	このスタンスをオフにするか、他のスタンスが発動するまで、命中率が−25%、近接武器で受けたダメージの半分を刺突ダメージとして与える	0	4/3/2	—	—	盾の装備が必要
中級		ブレイクブロウ	武器依存の打撃ダメージを与える。対象に〈骨折〉を付与(3ターン)	6	3/2/1	射程:3.4m	100%(筋力10)	近接武器の装備が必要。射程は武器によって変動
中級		レイジ	〈憤怒〉を付与(3ターン)	4	5/4/3	—	100%(筋力10)	—
中級		回転斬り	回転斬りをしかけ、周囲の敵に武器依存のダメージを与える	4	6/5/4	範囲:3.4m	—	近接武器の装備が必要。範囲は武器によって変動
中級		属性防御スタンス	このスタンスをオフにするか、他のスタンスが発動するまで、炎、水、風、土耐性が+40%、移動速度が−40%	0	4/3/2	—	—	盾の装備が必要
上級		ペインチェーン	印をつけられた対象は、このキャラクターが受けるダメージのすべてを共に受ける(5ターン)	4	6/5/4	射程:15m	—	—
上級		疾風斬り	対象を武器で疾風のように4回攻撃し、一撃ごとに武器依存の斬撃ダメージを与える	7	7/6/5	射程:2.4m	—	近接武器の装備が必要。射程は武器によって変動

※「AP」は消費APの基本値(アビリティレベルが、初級は1、中級は2、上級は4のときの値)。「CD」はクールダウン(目安として対応能力値が5/10/15のときの値を掲載)。「距離」は射程や効果範囲の基本値。「確率」は状態効果の基準確率と基準能力値(詳細はP.21を参照)。

初級〜中級のオススメスキル



【キュア】戦闘中に1度だけしか使えないが、多くの生命力を回復できるスキル。射程距離が短いこともあり、主に自分の回復に活用する。



【フィストクラッシュ】まずはこれで敵の魔術師や射手の行動を封じるのが定石だ。「いじめっこ」の才能を持つキャラクターの攻撃をつなげよう。



【バトリングラム】敵の懐に飛び込めることと、複数の敵に同時に〈転倒〉を付与できることが最大のポイント。通過する地形の影響を受ける点には注意。



【回転斬り】「バトリングラム」で敵の密集地点に飛び込んだあとや、「タウント」で敵の攻撃を引き付けてから使うと効果的な範囲攻撃。

SKILL 射手

弓とクロスボウを扱うキャラクター用のスキル。複数の敵に同時にダメージを与えられるものが多い。特殊矢での攻撃と併用しよう。

	アイコン	名称	解説	AP	CD	距離	確率	備考
初級		アンチドート	対象の〈毒〉を除去。〈毒耐性〉を付与(2ターン)	2	2/1/1	射程:3m	100%(敏捷8)	—
初級		ドクター	対象の〈弱体〉〈暗闇〉〈沈黙〉〈病気〉を除去。〈ドクター〉を付与(2ターン)	5	4/3/2	射程:10m	100%(敏捷9)	—
初級		ファーストエイド	対象の〈出血〉〈骨折〉〈病気〉を除去。〈ファーストエイド〉を付与(1ターン)	3	4/3/2	射程:10m	100%(敏捷8)	—
初級		リコシェ	敵に武器依存のダメージを与えたのち、範囲内の別の敵に向かって最大4つに分散する矢を放つ	4	4/3/2	射程:15m 範囲:半径8m	—	遠距離武器の装備が必要
初級		分裂の矢	着弾時に分裂し、範囲内の敵に武器依存のダメージを与える矢を放つ	9	10/9/8	射程:15m 範囲:半径8m	—	遠距離武器の装備が必要
初級		遠距離命中スタンス	このスタンスをオフにするか、他のスタンスが発動するまで、命中率が+30%、移動速度が−50%	0	2/2/2	—	—	遠距離武器の装備が必要
初級		遠距離攻撃スタンス	このスタンスをオフにするか、他のスタンスが発動するまで、ダメージが+20%、命中率が−20%	0	2/2/2	—	—	遠距離武器の装備が必要
中級		インフェクション	対象に〈感染〉を付与(4ターン)	8	6/5/4	射程:10m	100%(敏捷10)	—
中級		エレメンタルシールド	対象に〈属性軽減〉を付与(5ターン)	5	8/7/6	射程:12m	100%(敏捷10)	—
中級		カルマ	自分と周囲の仲間に〈幸運〉〈カルマ〉を付与(5ターン)	6	8/7/6	範囲:周囲6m	100%(敏捷9)	—
中級		バラージ	対象に複数の矢を真っ直ぐ放つ。それぞれの矢が武器依存のダメージを与える	8	6/5/4	射程:15m	—	遠距離武器の装備が必要
中級		ファーサイト	対象の〈暗闇〉を除去。〈ファーサイト〉を付与(4ターン)	2	8/7/6	射程:12m	100%(敏捷10)	—
中級		吸血の矢	対象に武器のダメージ値の半分のダメージを与え、自分の生命力を回復する矢を放つ	8	10/9/8	射程:15m	100%(敏捷11)	遠距離武器の装備が必要
上級		アロースプレー	16本の矢を放ち、それぞれの矢が範囲内の敵に武器依存のダメージを与える	7	6/6/6	範囲:前方45度15m	—	遠距離武器の装備が必要
上級		アローレイン	鋭い矢の雨を浴びせ、範囲内の敵に武器依存のダメージを与える	8	5/5/5	射程:15m 範囲:半径6m	—	遠距離武器の装備が必要
上級		スカッターボム	攻撃した死体や箱を爆発させ、飛び散る破片が周囲にいる全員にダメージを与える	5	6/5/4	射程:15m	100%(敏捷12)	遠距離武器の装備が必要。6回まで分離することができる

※「AP」は消費APの基本値(アビリティレベルが、初級は1、中級は2、上級は4のときの値)。「CD」はクールダウン(目安として対応能力値が5/10/15のときの値を掲載)。「距離」は射程や効果範囲の基本値。「確率」は状態効果の基準確率と基準能力値(詳細はP.21を参照)。

初級〜中級のオススメスキル

【アンチドート】とくに序盤は〈毒〉による攻撃を行う敵が多いため、これを習得しておくと安心。〈毒〉の除去のほか、2ターンは〈毒〉を無効化できる。

【分裂の矢】広範囲の敵にダメージを与えられる範囲攻撃。〈射手〉アビリティを2にすれば、消費APが7に下がり、より使いやすくなる。

【リコシェ】遠距離から複数の敵にダメージを与えられるスキル。必要APが少なくクールダウンも短いので、戦闘中に複数回使用できることも多い。

【ファーサイト】視界を広げるほか、命中率を+50%も上昇させる効果を持つ。味方も対象にできるので、前衛の命中率を高めるためにも活用しよう。

SKILL 悪党

ダガーを主力武器とするキャラクターに適したスキルだが、それ以外のキャラクターにとっても便利なスキルが複数揃っている。

	アイコン	名称	解説	AP	CD	距離	確率	備考
初級		アドレナリン	ターンアクションポイントの50%を余分に得るが、次のターンに総アクションポイントの75%を失う	0	5/4/3	—	100%（敏捷8）	—
初級		シャドウウォーク	自分に〈透明〉を付与（5ターン）	3	10/9/8	—	100%（敏捷8）	スキル使用、攻撃、検知されるなどで効果は消える
初級		ダッシュ	自分に〈ヘイスト〉を付与（2ターン）	2	12/11/10	—	100%（敏捷8）	—
初級		トリップ	対象に敏捷依存の打撃ダメージを与える。〈転倒〉を付与（2ターン）	4	10/9/8	射程:3m	100%（敏捷8）	—
初級		ブリード	対象に武器依存の斬撃ダメージを与える。〈出血〉を付与（3ターン）	5	5/4/3	射程:3.4m	100%（敏捷8）	ダガーの装備が必要
初級		プレサイスカッター	対象に武器依存の斬撃ダメージを与える。〈弱体〉を付与（2ターン）	5	5/4/3	射程:3.4m	100%（敏捷8）	ダガーの装備が必要
初級		ライトフィート	自分に〈ホバリング〉を付与（5ターン）	4	12/11/10	—	100%（敏捷9）	—
初級		猛毒斬り	対象に武器依存のダメージを与える。〈毒〉を付与（4ターン）	6	2/2/2	射程:2.4m	100%（敏捷9）	ダガーの装備が必要
中級		クロークアンドダガー	煙幕を張り、瞬間移動する	6	12/11/9	移動距離:15m	—	煙幕の半径は2m
中級		ネジ巻き人形召喚	爆弾人形を召喚する（5ターン）	4	10/9/8	射程:3m	—	一度に1体しか召喚できない
中級		ビカムエアー	〈風〉を付与（2ターン）	5	—/—/—	—	100%（敏捷10）	戦闘毎に一度しか使用できない
中級		ブラインド	対象に武器依存の刺突ダメージを与える。〈暗闇〉を付与（3ターン）	5	10/9/8	射程:3.4m	100%（敏捷9）	ダガーの装備が必要
中級		疾風突き	連続で攻撃を繰り出し、一撃ごとに対象に武器依存の刺突ダメージを与える	8	8/7/6	射程:2.4m	—	ダガーの装備が必要
上級		インフェステーション	怪物の卵を植えつけて、対象に〈感染〉を付与（3ターン）	8	—/—/—	射程:2m	95%（敏捷12）	戦闘毎に一度しか使用できない。卵は3ターン後に宿主を殺し、モンスター化する
上級		クーデグライス	生命力が20%以下の対象に致死の攻撃を与える	12	—/—/—	射程:2.4m	—	ダガーの装備が必要。戦闘毎に一度しか使用できない
上級		シャドウステップ	影に同化して対象を攻撃し、武器依存の刺突ダメージを与える（不意打ち）。その後、元の場所に戻る	6	11/10/9	射程:15m	—	ダガーの装備が必要

※「AP」は消費APの基本値（アビリティレベルが、初級は1、中級は2、上級は4のときの値）。「CD」はクールダウン（目安として対応能力値が5/10/15のときの値を掲載）。「距離」は射程や効果範囲の基本値。「確率」は状態効果の基準確率と基準能力値（詳細はP.21を参照）。

初級～中級のオススメスキル

【シャドウウォーク】戦闘中に使用して敵から狙われないようにしたり、探索時にNPCに見つからないようにしたりなど、使いどころの多いスキル。

【ダッシュ】最大APやターンAPなどを増やせるスキルで、消費APの少なさもポイント。全員に習得させてもいいほど有用だが、成功確率は敏捷に依存する。

【ライトフィート】炎やゲルなどの地形の影響を受けなくなるため、探索効率が大幅に上がる。ただし、地面のスイッチなどは作動させてしまう。

【クロークアンドダガー】戦技の「バトリングラム」などと同様に、一気に離れた位置に移動できるスキル。接近、離脱の双方に活用できる。

SKILL 炎術

炎属性のダメージを与えたり、〈炎上〉を付与したりするスキルが多い。アンデッドなどが多く出現する序盤～中盤でとくに効果的。

	アイコン	名称	解説	AP	CD	距離	確率	備考
初級		バーニングアイズ	対象の〈暗闇〉を除去。〈バーニングアイズ〉を付与(10ターン)	4	8/6/4	射程:12m	100%(知力8)	—
初級		バーニングタッチ	対象に知力依存の炎ダメージを与える。〈炎上〉を付与(3ターン)	3	4/2/1	射程:3m	100%(知力8)	—
初級		ファイアオーラ	自分を囲むように〈地形:炎〉を作る。〈凍結〉〈冷寒〉〈麻痺〉を除去。周囲の対象に〈ファイアオーラ〉を付与(2ターン)	6	4/2/1	範囲:周囲4m	100%(知力9)	—
初級		ファイアフライ	自分を起点とした線上に〈地形:炎〉を作る。その場にいる対象に〈炎上〉を付与	5	8/6/4	射程:15m	100%(知力8)	地形の太さは半径1m
初級		フレア	火球を放ち、対象に知力依存の炎ダメージを与える。〈熱〉を付与(3ターン)。着弾地点に〈地形:炎〉を作る	5	4/2/1	射程:15m	100%(知力8)	〈熱〉の対象には〈炎上〉を付与
初級		ワイルドファイア	対象に〈ヘイスト〉〈熱〉を付与(2ターン)	6	10/8/6	射程:12m	100%(知力9)	—
初級		炎の化身	対象に〈炎の化身〉を付与(3ターン)。一定の確率で、対象を近接攻撃した者に〈炎上〉を付与	6	6/4/2	射程:5m	100%(知力9)	—
中級		エクスプロージョン	自分と周囲の対象に知力依存の炎ダメージを与える。自分を中心に〈地形:炎〉を作る	5	4/3/2	範囲:周囲6m	—	—
中級		スモークスクリーン	自分を起点とした線上に〈地形:煙幕〉を作る。その場にいる対象に〈暗闇〉を付与(2ターン)	5	7/6/4	射程:15m	70%(知力9)	地形の太さは半径1m
中級		ファイアエレメンタル召喚	ファイアエレメンタルを召喚する(3ターン)。消滅時に〈地形:炎〉を作る	7	7/6/4	射程:15m	—	一度に1体しか召喚できない
中級		ファイアシールド	対象に〈魔法の盾:炎〉を付与(4ターン)	5	6/5/3	射程:15m	—	—
中級		ホーリーファイア	〈炎上〉〈凍結〉〈麻痺〉〈魅惑〉〈回復〉〈魔法の盾〉を除去	6	7/6/4	射程:15m	—	—
中級		ファイアボール	爆発する火球を放ち、範囲内の対象に知力依存の炎ダメージを与える。〈炎上〉を付与(2ターン)。着弾地点に〈地形:炎〉を作る	9	8/7/5	射程:15m 範囲:半径3m	100%(知力10)	—
上級		スプレッドフレイム	着弾時に分散する魔術の炎を放ち、敵に知力依存の炎ダメージを与える。〈炎上〉を付与(2ターン)	7	10/9/8	射程:15m	100%(知力12)	半径7mの範囲内で別の対象に5回分散。地面に着弾すると〈地形:炎〉を作る
上級		ボディフレイム	対象に知力依存の炎ダメージを与え、瞬時に〈炎上〉を付与(3ターン)	6	6/5/4	射程:15m	100%(知力11)	—
上級		メテオシャワー	30個の火球を落とし、範囲内の対象に知力依存の炎ダメージを与える。〈炎上〉を付与(3ターン)。着弾地点に〈地形:炎〉を作る	11	—	射程:15m 範囲:半径3m	120%(知力12)	戦闘毎に一度しか使用できない

※「AP」は消費APの基本値(アビリティレベルが、初級は1、中級は2、上級は4のときの値)。「CD」はクールダウン(目安として対応能力値が5/10/15のときの値を掲載)。「距離」は射程や効果範囲の基本値。「確率」は状態効果の基準確率と基準能力値(詳細はP.21を参照)。

初級～中級のオススメスキル

【フレア】敵を攻撃するだけでなく、離れた場所からゲルやオイル、毒霧などの地形に撃ちこんで着火させるために利用できる。

【ワイルドファイア】〈ヘイスト〉はとくに利用価値が高い状態効果。悪党の「ダッシュ」とは異なり、自分以外も対象にできるのがポイント。

【ホーリーファイア】付与される頻度が高い状態効果の除去に役立つスキル。味方が〈魅惑〉になると戦況が一気に不利になるため、その対策用に不可欠。

【ファイアボール】心強い範囲攻撃スキル。「フレア」と同様に、着火のためにも利用できる。アビリティのレベルを3にすると、消費APは7に下がる。

SKILL 水術

生命力の回復や〈凍結〉〈スロウ〉の付与ができるスキルが揃う。「マス・ヒール」は、誰か1人は習得しておきたい範囲回復スキル。

	アイコン	名称	解説	AP	CD	距離	確率	備考
初級		スロウカレント	対象に〈スロウ〉を付与(3ターン)	4	6/4/2	射程:15m	100%(知力9)	—
		フリージングタッチ	対象に知力依存の水ダメージを与える。〈凍結〉を付与(2ターン)	3	5/3/1	射程:3m	100%(知力8)	〈炎上〉の対象には〈冷寒〉を付与
		リジェネレーション	3ターンの間、対象の生命力を毎ターン回復	5	5/3/1	射程:12m	—	回復量は知力依存
		レイン	範囲内に雨を降らせて、〈地形:水〉を作る。その場にいる対象に〈水浸し〉を付与(5ターン)	4	6/4/2	射程:15m 範囲:半径20m	100%(知力8)	—
		氷の化身	対象に〈氷の化身〉を付与(3ターン)。一定の確率で、対象を近接攻撃した者に〈凍結〉を付与	4	6/4/2	射程:5m	100%(知力8)	—
中級		アイスウォール	線上に氷の壁を作り、その場にいる対象に知力依存の水ダメージを与える。〈凍結〉を付与(2ターン)	7	10/9/7	射程:15m	100%(知力10)	線の長さは4m。氷の壁は障害物になり、壊れると〈地形:氷〉を作る
		アイスエレメンタル召喚	アイスエレメンタルを召喚する(3ターン)。消滅時に〈地形:氷〉を作る	7	7/6/4	射程:15m	—	一度に1体しか召喚できない
		アイスシャード	氷のつぶてを投げつけ、対象に知力依存の水ダメージを与える。〈凍結〉を付与(1ターン)	9	8/7/5	射程:15m	100%(知力10)	地面に着弾すると〈地形:氷〉を作る
		ウォーターシールド	自分か仲間に〈魔法の盾:水〉を付与(4ターン)	5	6/5/3	射程:15m	—	—
		クレンジング	対象の〈暗闇〉〈沈黙〉〈病気〉〈出血〉〈骨折〉〈ディケイタッチ〉を除去	6	7/6/4	射程:15m	—	—
		マス・スロウ	周囲の敵に〈スロウ〉を付与(3ターン)	10	—	範囲:周囲14m	100%(知力12)	戦闘毎に一度しか使用できない
		ライフウォーター	自分と周囲の仲間に〈生命力増加〉を付与(4ターン)	6	8/7/5	範囲:周囲5m	100%(知力10)	—
上級		ウィンターブラスト	範囲内の対象に知力依存の水ダメージを与える。〈凍結〉を付与(1ターン)	8	12/11/10	範囲:前方60度9m	100%(知力12)	—
		ヘイルアタック	20個の氷のつぶてが空から降り注ぎ、範囲内の対象に知力依存の水ダメージを与える。着弾地点に〈地形:氷〉を作る	11	—	射程:15m 範囲:半径4m	100%(知力12)	戦闘毎に一度しか使用できない
		マス・ディジーズ	範囲内の敵に〈病気〉を付与(2ターン)	7	8/7/6	射程:16m 範囲:半径6m	100%(知力11)	—
		マス・ヒール	範囲内の仲間を7ターンの間、回復し続ける	10	—	射程:15m 範囲:半径6m	100%(知力13)	戦闘毎に一度しか使用できない

※「AP」は消費APの基本値(アビリティレベルが、初級は1、中級は2、上級は4のときの値)。「CD」はクールダウン(目安として対応能力値が5/10/15のときの値を掲載)。「距離」は射程や効果範囲の基本値。「確率」は状態効果の基準確率と基準能力値(詳細はP.21を参照)。

初級～中級のオススメスキル

【リジェネレーション】魔術師タイプのキャラクターなら、必ず習得しておくべき基本の回復用スキル。魔術師でなくてもサブスキルとして選択肢に入る。

【レイン】敵を〈水浸し〉にする以外にも、〈炎上〉を除去したり水の地形を作ったりなど、使いどころの多いスキル。必ず1人には習得させておこう。

【アイスシャード】直接ぶつけてダメージを与える以外にも、地面に命中させて氷の地形を作れば、上を通る対象に〈転倒〉を付与できる。

【クレンジング】複数のやっかいな状態効果を一気に除去可能。炎術の「ホーリーファイア」とこれがあれば、かなりの状態効果に対応できる。

SKILL 風術

〈麻痺〉を付与するスキルが複数用意されている。〈転倒〉や〈凍結〉と並び、一時的に敵の行動を止められる強力な状態効果だ。

	アイコン	名称	解説	AP	CD	距離	確率	備考
初級		サンダージャンプ	選択した敵から近くの敵に連続して飛び移り、最大で2体に知力依存の風ダメージを与える。〈麻痺〉を付与(1ターン)	5	8/7/5	射程:15m	50%(知力7)	使用者は最後に攻撃した敵の後ろに移動する
初級		ショッキングタッチ	対象に電撃を浴びせ、知力依存の風ダメージを与える。〈麻痺〉を付与(2ターン)	3	6/4/2	射程:3m	80% 知力8	—
初級		チェンジウインド	対象の〈石化〉〈スロウ〉〈麻痺〉を除去	2	7/5/3	射程:15m	—	—
初級		テレポーテーション	対象を現在位置から離れた場所に移動させる。空中から叩き落とし、知力依存の打撃ダメージを与える	7	10/8/6	射程:15m	—	対象の移動可能距離は15m
初級		ビターコールド	対象に〈凍結〉を付与(2ターン)	2	8/6/4	射程:15m	100%(知力8)	—
初級		ブリッツボルト	電撃を放ち、対象に知力依存の風ダメージを与える。〈麻痺〉を付与(1ターン)	6	5/3/1	射程:15m	70%(知力8)	水や血だまり、蒸気霧の地形に電流を流せる
初級		嵐の化身	対象に〈帯電無効〉を付与(3ターン)。一定の確率で、対象を近接攻撃した者に〈麻痺〉を付与	6	6/4/2	射程:5m	100%(知力9)	—
中級		インビジブル	自分に〈透明〉を付与(2ターン)	3	8/7/5	—	100%(知力10)	スキル使用、攻撃、検知されるなどで効果は消える
中級		ウインドシールド	自分か仲間に〈魔法の盾:風〉を付与(4ターン)	5	6/5/3	射程:15m	—	—
中級		エアエレメンタル召喚	エアエレメンタルを召喚する(3ターン)。消滅時に帯電した〈地形:水〉を作る	9	7/6/4	射程:15m	—	一度に1体しか召喚できない
中級		トルネード	戦場からあらゆる地形を除去し、範囲内の対象の〈透明〉〈熱〉〈炎上〉〈ヘイスト〉を除去	6	10/9/7	射程:18m 範囲:半径2m	—	—
中級		ヘッドヴァイス	魔力を放出させて、対象に知力依存の風ダメージを与える。〈暗闇〉を付与(3ターン)	7	8/6/4	射程:15m	100%(知力10)	—
上級		ストーム	稲妻の嵐を引き起こし、ランダムで8〜10体の敵に知力依存の風ダメージを与える。〈麻痺〉を付与(1ターン)	11	—	射程:15m 範囲:半径15m	100%(知力12)	戦闘毎に一度しか使用できない。水や血だまりの地形に電流を流せる
上級		チェーンライトニング	半径7m内で最大5回分散する雷撃を放ち、対象に知力依存の風ダメージを与える。〈麻痺〉を付与(1ターン)	8	10/9/8	射程:15m	90%(知力11)	水や血だまりの地形に電流を流せる
上級		ネザースワップ	2体のキャラクターの居場所を入れ換える	2	8/6/4	射程:15m	—	—
上級		メイク・インビジブル	対象に〈透明〉を付与(5ターン)	5	8/7/6	射程:12m	100%(知力11)	スキル使用、攻撃、検知されるなどで効果は消える

※「AP」は消費APの基本値(アビリティレベルが、初級は1、中級は2、上級は4のときの値)。「CD」はクールダウン(目安として対応能力値が5/10/15のときの値を掲載)。「距離」は射程や効果範囲の基本値。「確率」は状態効果の基準確率と基準能力値(詳細はP.21を参照)。

初級〜中級のオススメスキル

【テレポーテーション】敵を前衛の近くに引き寄せたり後衛から遠ざけたりなど、戦場の盤面を支配するために役立つ。全員が習得する価値があるスキル。

【ブリッツボルト】単体の敵を狙う以外にも、水や血だまりの地形に撃ち込んで電気を流し、一気に複数の対象を〈麻痺〉させる使い方が可能。

【インビジブル】悪党の「シャドウウォーク」と同様に、〈透明〉を付与するスキル。ただし、「シャドウウォーク」より効果時間は短い。

【トルネード】地形の影響がこちらに不利である場合は、このスキルで除去してしまおう。〈透明〉になった敵を発見する効果も必要になる場面がある。

SKILL 土術

〈オイル〉で敵の移動を遅くしたり〈毒〉を与えたりするスキルが多い。序盤に出現する敵には〈毒〉が効き辛い点に注意しておこう。

	アイコン	名称	解説	AP	CD	距離	確率	備考
初級		オイル	範囲内にオイルを撒き、〈地形:オイル〉を作る。その場にいる対象に〈オイル〉を付与(1ターン)	3	5/3/1	射程:15m 範囲:半径3m	—	—
初級		ブレス	対象の〈呪い〉を除去。〈祝福〉を付与(5ターン)	3	6/4/2	射程:12m	100% (知力8)	—
初級		マジックアーマー	対象に〈守備強化〉を付与(5ターン)	5	8/6/4	射程:12m	100% (知力9)	—
初級		ロックブレス	巨岩が空から落ちてきて範囲内の対象に知力依存の土ダメージを与える。〈オイル〉を付与(2ターン)。着弾地点に〈地形:オイル〉を作る	5	4/2/1	射程:15m 範囲:半径1m	—	—
初級		毒の化身	対象に〈毒の化身〉を付与(3ターン)。一定の確率で、対象を近接攻撃した者に〈毒〉を付与	4	6/4/2	射程:5m	100% (知力8)	—
初級		蜘蛛召喚	蜘蛛を召喚する(5ターン)	7	6/4/2	射程:10m	—	一度に1体しか召喚できない
中級		アースシールド	自分か仲間に〈魔法の盾:土〉を付与(4ターン)	3	6/5/3	射程:15m	—	—
中級		アースブレス	自分と周囲の仲間に〈祝福〉を付与(3ターン)	7	8/7/5	射程:12m	100% (知力10)	—
中級		ダートスプレー	範囲内の対象に知力依存の土ダメージを与える。〈石化〉を付与(1ターン)。〈地形:オイル〉を作る	10	12/11/9	範囲:前方45度7m	80% (知力11)	—
中級		ペトリファイタッチ	対象に知力依存の土ダメージを与える。〈石化〉を付与(2ターン)	4	6/4/2	射程:3m	80% (知力10)	—
中級		ポイズンダーツ	毒の矢を放ち、対象に知力依存の土ダメージを与える。〈毒〉を付与(3ターン)。着弾地点に〈地形:ゲル〉を作る	5	4/3/1	射程:15m	100% (知力9)	—
中級		狼召喚	狼を召喚する(4ターン)	9	7/6/4	射程:5m	—	一度に1体しか召喚できない
上級		アースエレメンタル召喚	アースエレメンタルを召喚する(3ターン)。消滅時に〈地形:ゲル〉を作る	8	8/7/5	射程:15m	—	一度に1体しか召喚できない
上級		アースクエイク	周囲の敵に知力依存の土ダメージを与える。〈転倒〉を付与(1ターン)。ランダムな〈地形:オイル〉を作る	9	—	範囲:周囲15m	300% (知力12)	戦闘毎に一度しか使用できない
上級		デッドリースポア	毒の胞子を複数発生させ、範囲内の対象に知力依存の土ダメージを与える。〈毒〉を付与(3ターン)。着弾地点に〈地形:ゲル〉を作る	9	8/7/6	射程:15m 範囲:半径3m	100% (知力12)	—
上級		ポイズンスラグ召喚	ポイズンスラグを召喚する(5ターン)。消滅時に〈地形:ゲル〉を作る	7	7/6/5	射程:15m	—	一度に1体しか召喚できない

※「AP」は消費APの基本値(アビリティレベルが、初級は1、中級は2、上級は4のときの値)。「CD」はクールダウン(目安として対応能力値が5/10/15のときの値を掲載)。「距離」は射程や効果範囲の基本値。「確率」は状態効果の基準確率と基準能力値(詳細はP.21を参照)。

初級～中級のオススメスキル

【オイル】敵の進行ルートに撒いて足止めに活用するのが効果的。敵がオイルの地形にはまったら、炎を撃ち込んで炎上させよう。

【ロックブレス】「オイル」と同様の使い方ができるが、さらにダメージも与えられる。炎の地形につなげるように使えば、その範囲を広げることも可能。

【蜘蛛召喚】初期から使用できる召喚系スキル。複数人に習得させておくと、序盤の戦闘の難易度が大幅に変わる。蜘蛛が攻撃されるとゲルをまき散らす。

【ダートスプレー】〈石化〉と〈オイル〉を付与できる範囲攻撃。やや多い消費APは、アビリティのレベルを3以上にすることで8に減少する。

SKILL 妖術

直接ダメージを与えるものは少ないが、敵味方のパラメータに影響を与えるスキルはいずれも強力。召喚系スキルも使い勝手がいい。

	アイコン	名称	解説	AP	CD	距離	確率	備考
初級		アンデッドの戦士召喚	スケルトンを召喚する（4ターン）	6	6/4/2	射程:10m	—	一度に1体しか召喚できない
初級		カース	対象に〈弱体〉〈呪い〉を付与（3ターン）	4	5/4/3	射程:15m	100%（知力8）	—
初級		ディケイタッチ	対象に〈ディケイタッチ〉を付与（2ターン）	2	8/6/4	射程:5m	100%（知力8）	—
初級		デセクレイション	対象に〈デセクレイション〉を付与（3ターン）	3	10/8/6	射程:15m	100%（知力8）	—
初級		ローレジスタンス	周囲の敵に〈耐性力低下〉を付与（2ターン）	4	6/4/2	範囲:周囲8m	100%（知力8）	—
初級		ヴァンパイアタッチ	対象に知力依存の刺突ダメージを与え、自分の生命力を回復	4	6/4/2	射程:3m	200%（知力8）	例外的に回復成功の基準確率が設定されている
中級		アンデッドの処刑者召喚	骸骨騎士を召喚する（5ターン）	10	8/7/5	射程:12m	—	一度に1体しか召喚できない
中級		ウィルドレイン	対象に〈意志力低下〉を付与（2ターン）	5	6/5/3	射程:15m	100%（知力10）	—
中級		サモンデストラクション	召喚された魔法生物に致命的なダメージを与える	6	10/9/7	射程:15m	—	—
中級		ミュート	対象に〈沈黙〉を付与（3ターン）	5	9/7/4	射程:16m	100%（知力11）	—
中級		ラプチャー	敵に〈魅惑〉を付与（2ターン）	6	6/5/4	射程:15m	100%（知力9）	—
上級		インビンシブル	自分に〈無敵〉を付与（2ターン）	4	—	—	100%（知力13）	戦闘毎に一度しか使用できない
上級		スクリーム	周囲の敵に〈恐怖〉を付与（2ターン）	6	9/9/9	範囲:周囲8m	100%（知力11）	—
上級		ソウルサップ	対象に〈ソウルサップ〉を付与（2ターン）	8	—	射程:16m	100%（知力12）	戦闘毎に一度しか使用できない
上級		デスパンチ	対象に知力依存の打撃ダメージを与える	9	11/10/9	射程:3m	—	—
上級		リザレクション	仲間を10m以内の場所に生命力50%の状態で復活させる	6	8/7/5	射程:15m	—	—

※「AP」は消費APの基本値（アビリティレベルが、初級は1、中級は2、上級は4のときの値）。「CD」はクールダウン（目安として対応能力値が5/10/15のときの値を掲載）。「距離」は射程や効果範囲の基本値。「確率」は状態効果の基準確率と基準能力値（詳細はP.21を参照）。

初級～中級のオススメスキル

【アンデッドの戦士召喚】土術の「蜘蛛召喚」と同様に、序盤で習得できる召喚系スキル。スケルトンは〈出血〉や〈毒〉に耐性を持つ。

【デセクレイション】ダメージを＋40%する強力な状態効果〈デセクレイション〉を付与する。パーティのアタッカーに対して、まずはこれを使おう。

【サモンデストラクション】使いどころが限られるほかクールダウンが長いものの、召喚生物を一撃で倒すことができる強力なスキル。

【ラプチャー】〈魅惑〉された敵はほかの敵を攻撃するうえ、攻撃を引き受ける盾役にもなる。強敵を〈魅惑〉できれば、一気に戦況を有利にできる。

状態効果

STATUS EFFECT

ここではスキルや各種アイテムなどで付与される状態効果のうち代表的なものを、付与スキル、除去スキルの情報とともに掲載している（スキルのカテゴリは頭文字で記載）。状態効果の影響は複数ターン継続することが多く、プラスとマイナスのどちらの影響であっても戦況を大きく左右するといえる。

主な状態効果

アイコン	名称	効果	主な付与スキル	主な除去スキル
	アドレナリン	ターンアクションポイントの50%を得るが、次のターンに総アクションポイントの75%を失う	【悪】アドレナリン	—
	意志力低下	〈意志力〉アビリティ−5	【妖】ウィルドレイン	—
	炎上	毎ターン炎ダメージが発生、炎耐性−30%、水耐性+30%	【炎】バーニングタッチ、【炎】ファイアフライ、【炎】スプレッドボム、【炎】ボディフレイム、【炎】メテオシャワー	【戦】ヘルプハンド、【炎】ホーリーファイア、【風】トルネード
	オイル	移動速度−50%	【土】オイル、【土】ダートスプレー、【土】アースクエイク	
	応援	筋力+1、敏捷+1、知力+1、体格+1	【戦】エンカレッジ	—
	回復	毎ターン生命力を回復	【水】リジェネレーション	【炎】ホーリーファイア
	風	刺突耐性+50%、斬撃耐性+50%、打撃耐性+50%	【悪】ビカムエアー	—
	カルマ	クリティカル率+5%	【射】カルマ	—
	感染	3ターン後に死亡する。感染元を倒すか、浄化を受ける必要がある	【悪】インフェステーション	—
	恐怖	キャラクターが恐怖におびえている。操作できず、自動的に逃げようとする	【妖】スクリーム	—
	暗闇	隣接するキャラクターしかターゲットできない	【炎】スモークスクリーン、【悪】ブラインド	【炎】バーニングアイズ、【射】ドクター、【水】クレンジング
	幸運	〈幸運〉アビリティ+2	【射】カルマ	—
	攻撃スタンス（近接）	移動+0.2、命中率−20%、ダメージ+20%	【戦】近接攻撃スタンス	—
	攻撃スタンス（遠距離）	命中率−20%、ダメージ+20%	【射】遠距離攻撃スタンス	—
	氷の化身	炎耐性−25%、氷耐性+25%、〈凍結〉を無効化、接触時に〈凍結〉を付与	【水】氷の化身	—
	骨折	移動−0.84、AP回復−4	【戦】ブレイクブロウ	【射】ファーストエイド、【水】クレンジング
	死亡	死亡している。蘇生可能	—	【妖】リザレクション
	弱体	筋力−2、ダメージ−50%	【悪】プレサイスカッター、【妖】カース	【射】ドクター
	祝福	命中率+30%	【土】ブレス、【土】アースブレス	—
	出血	毎ターンダメージが発生	【悪】ブリード	【射】ファーストエイド、【水】クレンジング
	守備強化	防御力+20	【土】マジックアーマー	—
	スロウ	移動−0.44、最大AP−4、開始AP−4、AP回復−2	【水】スロウカレント、【水】マス・スロウ	【風】チェンジウインド
	生命力増加	体格+3	【水】ライフウォーター	—
	石化	行動不能	【土】ダートスプレー、【土】ペトリファイタッチ	【風】チェンジウインド
	ソウルサップ	全能力値−2、〈意志力〉アビリティ−5、〈身体強化〉アビリティ−5、テネブリウム以外の全属性耐性−50%。刺突耐性−50%、斬撃耐性−50%、打撃耐性−50%	【妖】ソウルサップ	—
	属性軽減	防御力−20、炎耐性+25%、土耐性+25%、水耐性+25%、風耐性+25%	【射】エレメンタルシールド	—
	属性防御スタンス	移動速度−40%、炎耐性+40%、土耐性+40%、水耐性+40%、風耐性+40%	【戦】属性防御スタンス	
	耐性力低下	テネブリウム以外の全属性耐性−20%	【妖】ローレジスタンス	—
	帯電無効	土耐性−25%、風耐性+25%、〈麻痺〉を無効化、接触時に〈麻痺〉を付与	【風】嵐の化身	—

アイコン	名称	効果	主な付与スキル	主な除去スキル
	ダメージ反射スタンス	命中率−25%、接近戦ダメージの50%を刺突ダメージとして反射	【戦】ダメージ反射スタンス	—
	挑発	敵が優先的に攻撃する	【戦】タウント	—
	沈黙	魔法を詠唱できない	【妖】ミュート	【射】ドクター、【水】クレンジング
	ディヴァインライト	〈身体強化〉アビリティ−2、〈意志力〉アビリティ−2	【戦】ディヴァインライト	—
	ディケイタッチ	回復呪文が150%のダメージを与える	【妖】ディケイタッチ	【水】クレンジング
	デセクレイション	ダメージ+40%	【妖】デセクレイション	—
	転倒	行動不能	【戦】バトリングラム、【戦】フィストクラッシュ、【悪】トリップ、【土】アースクエイク	【戦】ヘルプハンド
	凍結	防御力+10、炎耐性+20%、水耐性−20%、〈転倒〉を無効化、〈石化〉を無効化	【水】フリージングタッチ、【水】アイスウォール、【水】アイスシャード、【水】ウィンターブラスト、【水】ヘイルアタック、【風】ビターコールド	【炎】ファイアオーラ、【炎】ホーリーファイア
	透明	敵から見られたり、直接ターゲットされたりしない。スキルを使用したり、攻撃したり、検知されたりすると効果が消える	【悪】シャドウウォーク、【風】インビジブル、【風】メイク・インビジブル	【風】トルネード
	毒	毎ターン毒ダメージが発生	【悪】猛毒斬り、【土】ポイズンダーツ、【土】デッドリースポア	【射】アンチドート
	ドクター	〈身体強化〉アビリティ+1	【射】ドクター	—
	毒耐性	毒耐性+100%	【射】アンチドート	—
	毒の化身	毒耐性+25%、〈毒〉を無効化、接触時に〈毒〉を付与	【土】毒の化身	—
	熱	炎耐性−10%、水耐性+10%	【戦】ディヴァインライト、【炎】フレア、【炎】ワイルドファイア	【風】トルネード
	呪い	命中率−30%	【妖】カース	【土】ブレス
	バーニングアイズ	知覚+2	【炎】バーニングアイズ	—
	病気	体格−3、〈身体強化〉アビリティ−2	【水】マス・ディジーズ	【射】ファーストエイド、【水】クレンジング
	ファーサイト	視界+5.00、命中率+50%	【射】ファーサイト	—
	ファーストエイド	〈身体強化〉アビリティ+1、回復+10%	【射】ファーストエイド	—
	ファイアオーラ	炎耐性+25%	【炎】ファイアオーラ	—
	憤怒	命中率−25%、ダメージ+50%、防御力−20、クリティカル率+2%	【戦】レイジ	—
	ヘイスト	移動+0.44、最大AP+3、開始AP+3、AP回復+2	【悪】ダッシュ、【炎】ワイルドファイア	【風】トルネード
	ペインチェーン	拘束されている。詠唱者がダメージを受けるとこのキャラクターもダメージを受ける	【戦】ペインチェーン	—
	防御スタンス	ダメージ−15%、防御力+20	【戦】近接防御スタンス	—
	炎の化身	炎耐性+25%、水耐性−25%、〈炎上〉を無効化、接触時に〈炎上〉を付与	【炎】炎の化身	—
	麻痺	移動したり、スペルを唱えたりできない	【風】サンダージャンプ、【風】ショッキングタッチ、【風】ブリッツボルト、【風】ストーム、【風】チェーンライトニング	【炎】ファイアオーラ、【炎】ホーリーファイア、【風】チェンジウインド
	魔法の盾	壊れるまで風ダメージを軽減、〈帯電〉を無効化、土耐性−25	【風】ウインドシールド	【炎】ホーリーファイア
	魔法の盾	壊れるまで土ダメージを軽減、〈石化〉を無効化、風耐性−25	【土】アースシールド	【炎】ホーリーファイア
	魔法の盾	壊れるまで炎ダメージを軽減、〈炎上〉を無効化、水耐性−25	【炎】ファイアシールド	【炎】ホーリーファイア
	魔法の盾	壊れるまで水ダメージを軽減、〈凍結〉を無効化、炎耐性−25	【水】ウォーターシールド	【炎】ホーリーファイア
	水浸し	炎耐性+10%、風耐性−10%	【水】レイン	—
	魅惑	敵側として行動	【妖】ラプチャー	【炎】ホーリーファイア
	無敵	無敵になる	【妖】インビンシブル	—
	命中スタンス	移動速度−50%、命中率+30%	【射】遠距離命中スタンス	—
	酩酊	知力−3、〈幸運〉アビリティ+2、行動優先度−5	—	—
	ホバリング	地面による効果を受けない	【悪】ライトフィート	—
	リーダーが近くにいる	統率力による効果が発生	—	—
	冷寒	移動−0.44、炎耐性+10%、水耐性−10%	—	—

ディヴィニティ オリジナル・シン

DIVINITY® ORIGINAL SIN ENHANCED EDITION

LARIAN STUDIOS

FOCUS HOME INTERACTIVE

SPIKE CHUNSOFT

NOT FOR SALE